DREAMCAST 100% NO OFICIAL ■ NÚMERO #05 ■ PRECIO 425 PTAS - 2,55 €

DC MAGAZINE

TODO DREAMCAST



TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Lara multiplica sus bits

Code: Veronica

La obra maestra de Capcom repasada a fondo y seis páginas con pantallas nuevas

SEGA GT

Gran Turismo ha muerto, larga vida a GT

ECCO THE DOLPHIN

Tu guía práctica para salvar el planeta

8 414090 213240 00005

MC

DC-M

Nº5 • 31 Mayo 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Passeig de Sant Gervasi 16-20
08022 Barcelona Tel. 93 254 12 50

Staff
Coordinación de Edición: **Miquel Echarri**
dc@mcediciones.es
Dirección Técnica y Maquetación: **Josep Lorente**
Cine y Música: **Nacho Puertas**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Angela Anessi, Juan Manuel Freire, Aitor Didi, Ángel Urtubi, Ruth Marriott, Anna Tuca, Nacho Puertas, Charlotte Bates, Joan Josep Musarra, Raquel García, Eugènia De La Torriente, Marc Prades, Eva María Cegrí, Joan Font, Caterina Barjau, Carlos Robles, Manu González, Lucas Arraut, Javi Estalella, Héctor Zacarías, Joaquim Pujol, Maria Gemma Fortuny, Ferran Reig, Federico Pérez.**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es
Jefa de Publicidad: **Montserrat Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

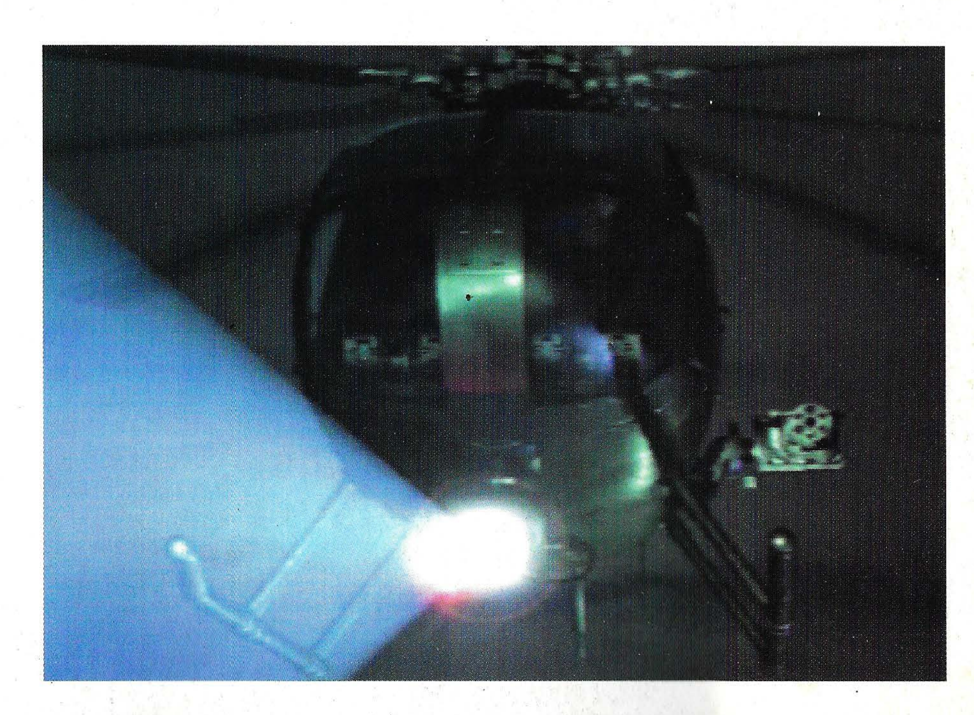
Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca Y Sanabria Interior: D.G.P.
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones

Editorial

No nos gusta sonar triunfalistas ni ingenuos, pero lo cierto es que éste ha sido uno de los mejores meses desde que la Dreamcast fue lanzada en España. Juzga tú mismo: Bizarre Creations acaba de dar los últimos retoques a su proyecto más ambicioso hasta la fecha, *Metropolis Street Racer*, y viendo el resultado parece mentira que un equipo de sólo 17 personas (*Sega GT*, el otro gran juego de carreras del mes, *empezó* con un equipo de 40) haya sido capaz de realizar un trabajo tan formidable. Pero eso no es todo: una mañana, según llegábamos a la redacción con la legaña puesta, encontramos sobre la mesa una copia *casi* definitiva de *Ecco the Dolphin*. No tuvimos que jugar mucho rato para convencernos de que ésta es la obra maestra de Apaloosa, un mucho más que digno continuador de la serie iniciada en 1993 en la Mega Drive. Y en unas 3D que quitan el aliento. De acuerdo, la mayoría de los jugadores están acostumbrados a experiencias basadas en la acción y la aventura, y *Ecco the Dolphin* es algo... diferente. Mucho más relajado y reflexivo. Pero bueno, si explorar de cabo a rabo un bellísimo entorno submarino no te hace feliz, siempre puedes decantarte por experiencias más viscerales. Como *Tomb Raider* o *Street Fighter 3*, dos juegos que continúan legendarias licencias. Van a darle mucho juego a la Dreamcast y también debutan este mes.

¿Más? Bueno, también han sido 31 días llenos de grandes noticias. Échale un vistazo a nuestra sección de actualidad y ya verás que entre ferias, conversiones de PC, anuncios de nuevo hardware y oscuros RPG japoneses apenas hemos tenido un segundo de respiro. La comunidad DC está en plena ebullición, están pasando tantas cosas al mismo tiempo que ya ni siquiera sabemos cuál contarte primero. Como siempre, aquí nos tienes, a pie de consola. Jugando, viajando, buceando en la Red, descubriendo nuevas historias que contarte y dándote siempre información verdadera e imparcial. Para eso estamos. Y es lo que tú te mereces. Que tengas un buen mes, ya nos contarás qué te ha parecido la revista.

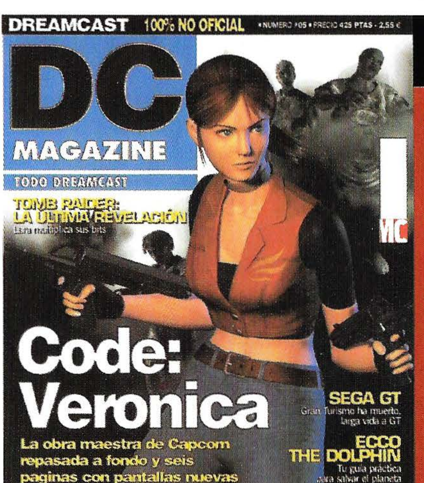


Contenido 05



010 Tomb Raider
La versión DC de *La última revelación* está considerada el mejor juego de Lara hasta la fecha. Pero será mejor que lo compruebes tú mismo.

046 Code: Veronica
Disección en exclusiva del juego que hará avanzar el género de terror y supervivencia.


DREAMCAST 100% NO OFICIAL
DC
MAGAZINE
TODO DREAMCAST
TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN
Code: Veronica
La obra maestra de Capcom repasada a fondo y seis paginas con pantallas nuevas
SEGA GT
ECCO THE DOLPHIN

En portada



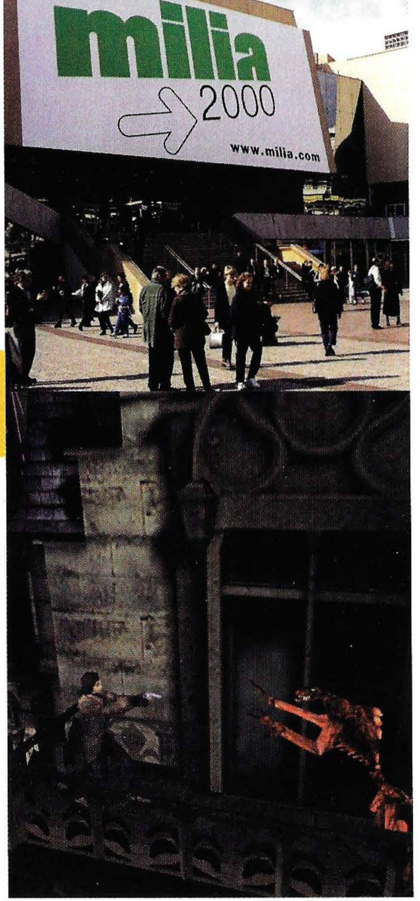


MILIA: HALF LIFE, AITD4 Y BLACK & WHITE CONFIRMADOS PARA DC!

La feria francesa se vuelve loca de amor por la Dreamcast, con multitud de anuncios de nuevos títulos y periféricos

La versión virtual del festival de Cannes se llama Milia, y suele ser una excelente plataforma para el anuncio de títulos de PC. Pero est año ha sido diferente. Sega está realizando un despliegue publicitario incluso superior al de los días del Mega CD y este año ha tomado el Milia por asalto. El discurso de apertura lo dio Shoichiro Irimanji, de Sega Japón, y la palabra más repetida fue sin duda Dreamcast.

Parece que por fin la imndustria se ha dado cuenta de que Dreamcast existe y que tiene un indiscutible potencial. Los juegos de esta plataforma anunciados en Milia son todos títulos mayores que darán mucho que hablar en los próximos meses. *Black and White, Half-Life, Alone in the Dark 4*... De acuerdo, son tres conversiones de PC, pero que los autores de *Half-Life* digan que el *Half-Life* para DC va a ser "la versión definitiva del juego, con mejores gráficos y un modo historia mucho más completo" es todo un síntoma de las posibilidades de la consola más potente del mundo. Infogrames exhibió en Milia material jugable de *Wacky racers* y nuevas imágenes de su título más esperado, *Alone in the Dark 4*. La serie madre del género de terror y viene con serias mejoras técnicas para ponerse qa la altura de "imitadores" de tanto éxito como los juegos *Resident Evil*. Aunque tal vez la mejor noticia es que *Black and White* sí que será un título Dreamcast. Su autor, Peter molyneux (responsable de clásicos de Bullfrog como *Populous* o *Magic Carpet*) declaró en Milia que su nuevo juego de estrategia siempre había sido concebido con una consola en mente y que, hoy por hoy, la única que está a la altura de sus exigencias técnicas es la DC. Parece que la consola de 128 de Sega empieza a recibir el tipo de apoyo de la industria que nunca recibió la Saturn. Ahora sólo falta que la partida on-line entre en funcionamiento con la edición de Chu Chu Rocket, Quake III y Half_Life. Según Shoichiro Irimanji, es sólo cuestión de tiempo, Sega se propone agilizar la conexión a Internet gracias a su acuerdo con Titus y Jupiter, las principales compañías de cableado de Japón.



«La **Dreamcast** está recibiendo **un decidido apoyo de la industria**, cosa que **nunca paso con la Saturn**»

DOA2 A PUNTO DE EDITARSE PARA DC



El *beat'em up* más siliconado del planeta ya tiene distribuidor

Acclaim ha dado un paso al frente y distribuirá dead or alive 2 en el mercado europeo. El pectoral juego de lucha de Tecmo fue editado en Japón hace pocas semanas y llegará a nuestros escaparates en mayo.

Para aquellos que no se han pasado el último par de meses descargando de Internet las imágenes de Kasumi en ropa interior, *DoA2* es un juego de lucha con extraordinarios gráficos, amplio repertorio de perso-najes muy bien animados y gran cantidad de niveles. Ah, y los personajes femeninos tienen pechos enormes. ¿Ya lo habíamos dicho? ¿Sí? Bueno, al menos no hemos publicado la famosa imagen del biquini amarillo como póster central. ■



01 Al parecer hay un código que hace que esta chica pelee con el uniforme escolar puesto. ¡Que Dios nos ayude
02 La técnica de Gen-Fus es un poco ortodoxa pero resulta efectiva, o no.

RUMORES

Rumor: Grandia 2 ya se está desarrollando y tendrá versión DC.

DC-M: Casi confirmado. Parecía que este RPG iba a editarse en versión exclusiva para PS 2, pero UbiSoft ha cambiado de planes y lo edita-rá en formato DC en Japón esta misma primavera. ■

Rumor: *Virtua Fighter 4* utilizará el motor de las secuencias de combate de *Shenmue*.

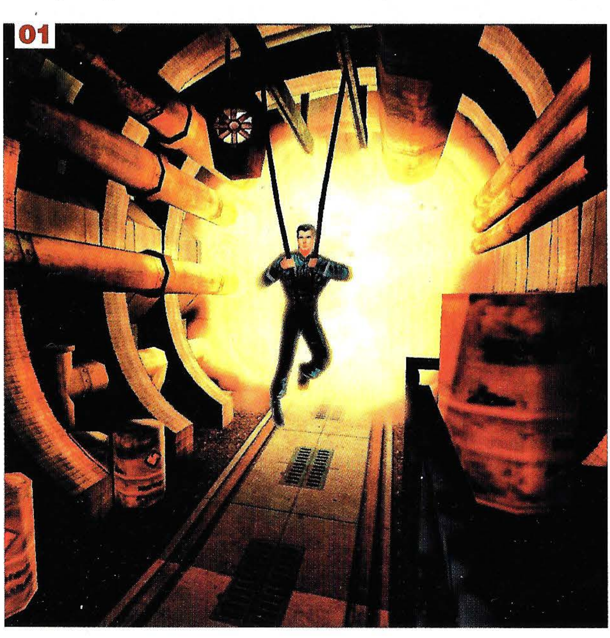
DC-M: Casi descartado. Pero el juego ya ha sido anunciado, y Yu Suzuki asegura que el motor es mucho mejor que el de anteriores títulos de la serie y que su sistema de combate se parecerá bastante al de *Soul Calibur*. ■

Rumor: Los personajes de SNK y Capcom van a enfrentarse en un *beat'em up* titulado *Match of the Millenium*.

DC-M: Cierto y prometedor. El sistema de combate combina-rá elementos de SNK y *Street Fighter* y se editará también una conversión a Neo Geo Pocket. ■

¿EA SE UNE AL CLUB?

Un juego de James Bond puede ser el primer título que EA publica para Dreamcast



No está confirmado, pero es una noticia tan excitante que no la podemos ignorar. EA está trabajando en un juego basado en la película de Bond El mundo nunca es suficiente que, esta vez sí, podría ser editado en formato Dreamcast.

La compañía ha adquirido la licencia del motor de *Quake II* y Eurocom podría encargarse del desarrollo. Será un *shoot'em up* en primera persona al estilo del *GoldenEye* de la N64, así que Eurocom estará estudiando en profundidad los aciertos de esta gloriosa pieza de software. Cualquier cosa para evitar que el resultado final se parezca al aborrecible *El mañana nunca muere* de la PlayStation.

Por supuesto, EA no ha querido confirmar nada. "Sin comentarios" se ha convertido en la expresión favorita de sus responsables. Pero el juego existe y ya hay material desarrollado, de eso no te quepa duda. Además, como está basado en tecnología para PC es fácil de convertir a Dreamcast, así que crucemos los dedos y esperemos que el mes que viene ya podamos confirmarte algo sobre este título. ■

01 James Bond a punto de quemarse el trasero en la versión PC de El mundo nunca es suficiente. EA no quiere confirmar que vaya a editarse en Dreamcast, pero...

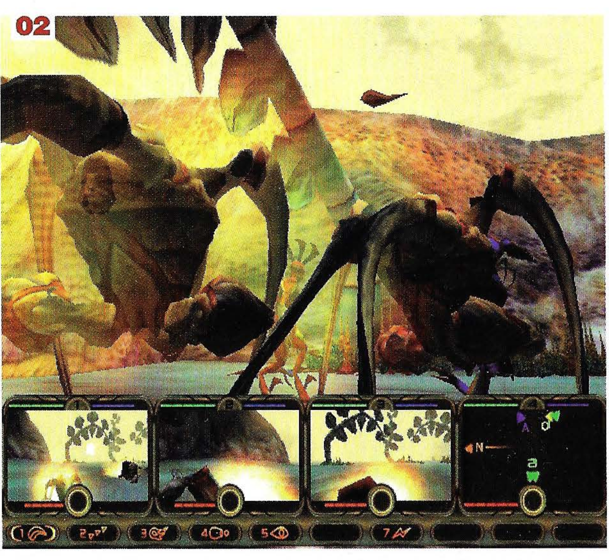
RUMORES

Rumores: Sega está trabajando en la conversión de un arcade de carreras de NASCAR, el popular deporte norteamericano.
DC-M: Cierto. O al menos eso parece. El juego está siendo desarrollado para la placa Naomi por el equipo interno número 5 de Sega. Presentará 30 vehículos y los habituales circuitos ovales. ■

Rumores: El clásico de GameBoy *Tetris* aparecerá como juego on line para Dreamcast.
DC-M: Puede. Lo único cierto es que apareció un anuncio en la web Gamejobs.com según el cual Blue Planet Software buscaba programadores para trabajar en una versión DC de *Tetris* que incluiría un modo on line. Blue Planetno ha querido confirmar o desmentir la información. Ya te contaremos el mes que viene. ■

Rumores: Konami trabaja en un simulador deportivo basado en los Juegos Olímpicos de Sidney.
DC-M: ¡Es cierto! En Japón va a titularse *Gambara! Nippon! Olympic 2000¡*, (que quiere decir algo así como *Bravo!Japón! Olimpíada 2000!*, aunque seguro que en Europa se llamará de otra manera). Va a editarse en todas las plataformas y estará disponible a primeros de verano, un par de meses antes de los Juegos. Como era de esperar, será *International Track&Field* en casi todo menos el nombre, aunque Konami promete alguna novedad interesante. Ya están desarrolladas 12 disciplinas deportivas, así que vete preparando esos pulgares. ■





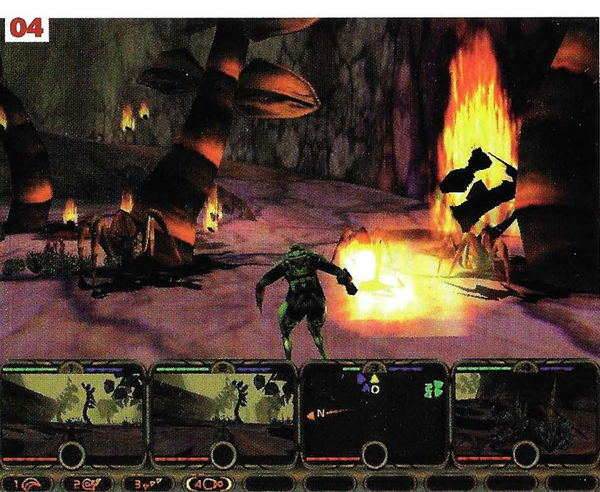
VIRGIN EXTIENDE EL VIRUS A LA DREAMCAST

Por fin lo sabemos casi todo de *Evolva* el juego de estrategia y mutaciones víricas con el que Virgin estrena un original sistema de juego

E*volva* va a ser convertido de PC a Dreamcast en próximas fechas, siguiendo el ejemplo de títulos del nivel de *Alone in the Dark*, *Half-Life* o *Black and White*.

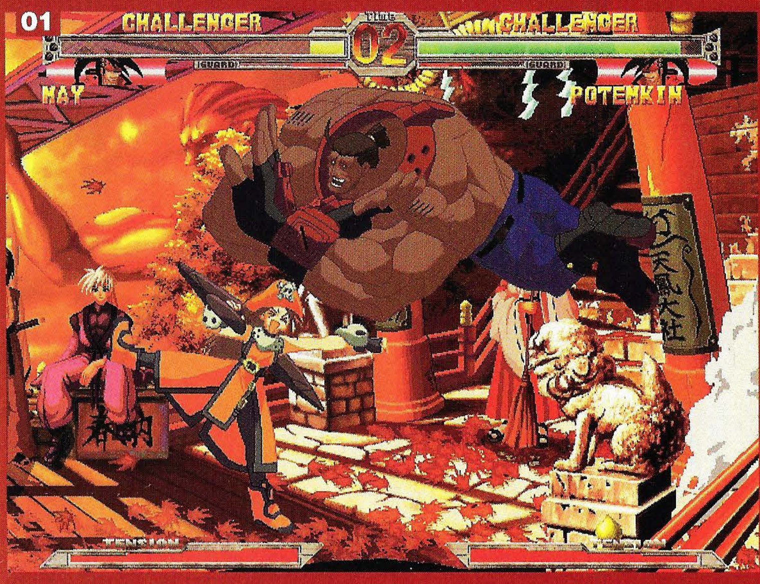
Ya ha sido presentado en Madrid y su aparición en formato PC está prevista para la primavera. *Evolva* es un *shoot'em up* estratégico en el que tomas el control de cuatro Genohunters –criaturas modificadas genéticamente que pueden absorber tramos del ADN de sus víctimas e incorporarlas a su propia dotación genética. Los Genohunters se enfrentan a una misteriosa larva venida de otro planeta y que destruye toda forma de vida orgánica ayudada por un ejército de insectos mutantes. Tu trabajo es exterminar a los insectos y encontrar y destruir la larva. Utilizando espectaculares escenarios tridimensionales y una tecnología de inteligencia artificial muy avanzada, *Evolva* es un auténtico repaso a la historia de la evolución al más puro estilo *shoot'em up*. Si Darwin levantara la cabeza... Hace dos años, cuando llegaron las primeras noticias de que el juego estaba en fase de desarrollo, ya sorprendía por la originalidad y complejidad de su concepto.
Se trata de ir convirtiendo a tu pequeño ejército de Genohunters en un comando de especialistas que matan selectivamente para adquirir nuevas habilidades. Hay millones de posibilidades genéticas diferentes, y de tu habilidad para irlas combinando depende el éxito en las sucesivas misiones. Pocas veces hemos visto una combinación tan atractiva de ultraviolencia y especulación científica. Ni te imaginas las ganas que tenemos de analizar en profundidad este prometedor juego. ■



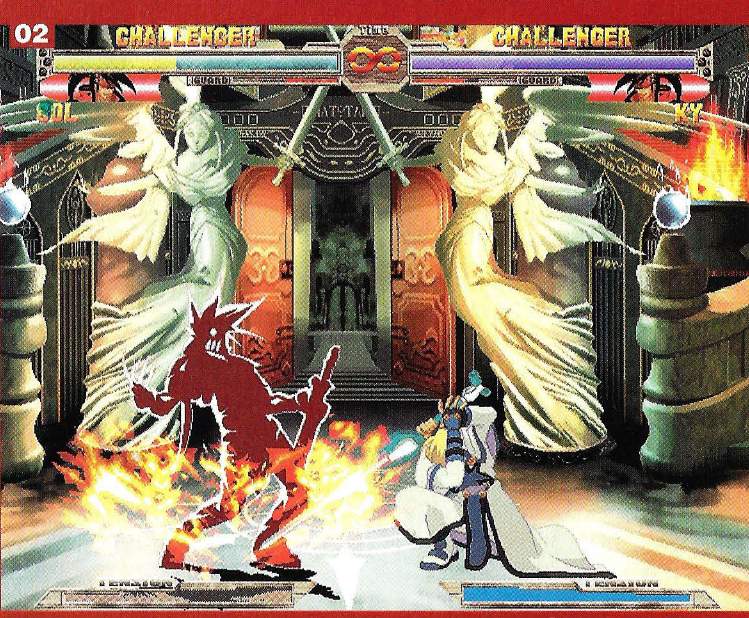


■ ***Evolva* es un** auténtico **repaso a la historia** de la evolución **al más puro estilo *shoot'em up*.** ■

01 Darwin tropieza con los *Starship Troopers*. ¿El resultado? Pesadilla genética bañada en ADN. **02** Gracias a los visores de abajo puedes decidir que Genohunters controlas directamente. **03** El entorno está lleno de vida. Estás rodeado de plantas, animales, agua... **04** Los monstruos se reúnen alrededor de la hoguera. Exterminalos.







GUILTY GEAR X

Un histórico *beat'em up* que vuelve con mejoras gráficas y un rediseñado sistema de com-

La secuela arcade de *Guilty Gear*, uno de los *beat'em up* históricos de PlayStation, ya ha sido presentada en Japón y va a ser convertida a DC próximamente. Muchos de los personajes del título original aparecen también en éste. Al parecer, los Gears (una raza de guerreros biomecánicos con muy mala leche) han empezado a despertarse y juran venganza por la muerte de su líder.

Esta secuela incluye nuevos movimientos y alterna los ataques directos para tumbar al rival de un solo golpe con defensas y contraataques laterales. A diferencia del original, tendrán más importancia los combos y la habilidad que el simple tecleo compulsivo de botones. Todos los personajes tendrán un repertorio amplio de golpes y movimientos y abundarán las sorpresas. De momento no hay fechas confirmadas para la llegada a Europa del arcade y su conversión Dreamcast, pero alguien intentará traerlo lo antes posible. ■

01 Hay muchos personajes sospechosamente parecidos a los de SF2. Por ejemplo, Potemkin es una especie de Zangief y Sol parece el hermano gemelo de Ryu.
02 La estética es un poco menos caricaturesca que la de Capcom. Se utiliza una paleta de colores más suave y entornos realistas.



REGRESO AL PASADO

Guilty Gear debutó en PlayStation en 1998. Su principal atractivo eran esos movimientos de muerte súbita que, lanzados en el momento oportuno, te ayudaban a liquidar el combate por la vía rápida. En la secuela apenas hay golpes de este tipo, cosa que debería dar algo más de variedad y complejidad a los combates.

La historia se situaba en el siglo XXII, en el marco de un terrible enfrentamiento entre la raza humana y los invasores Gears. Como último recurso, los humanos han decidido organizar un torneo de súper luchadores para descubrir nuevos talentos que se enfrenten al enemigo. Aunque no conozcas el juego, ya habrás deducido que hablamos de un *beat'em up* tipo manga con personajes extrañísimos, humor amarillo y originales movimientos de ataque y defensa. Si a eso le añades un sistema de combate más equilibrado y profundo y deliciosos gráficos de nueva generación puedes imaginarte también como será la secuela. ■







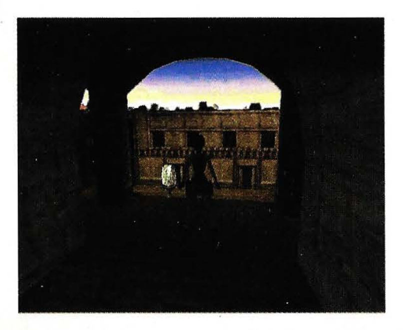
Tomb Raider:
La última revelación

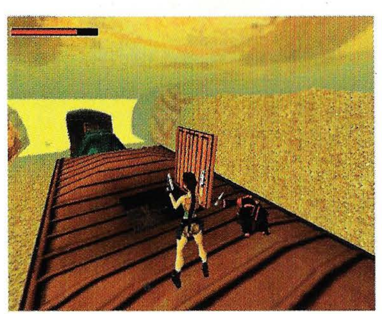
La arqueóloga más famosa del mundo cruza el umbral de tu Dreamcast cargada de misterios por resolver y enemigos que destruir

T*omb Raider* llega a Dreamcast. Si necesitabas más pruebas de que tu consola favorita es considerada por la industria un producto viable que está funcionando bien y aún va a funcionar mejor, aquí la tienes: Lara Croft vuelve a casa, a Sega, y debuta en el mundo mágico de los 128 bits. Aunque sea una conversión directa de PC, la edición de este título es todo un símbolo, la demostración de que Dreamcast va en serio y puede permitirse el lujo de contar en su nómina con el rostro más popular de los videojuegos. Es una buena noticia para todos, pero a nosotros nos plantea un problema: ¿es posible conservar la objetividad y aparcar todo prejuicio cuando se habla de *Tomb Raider*?

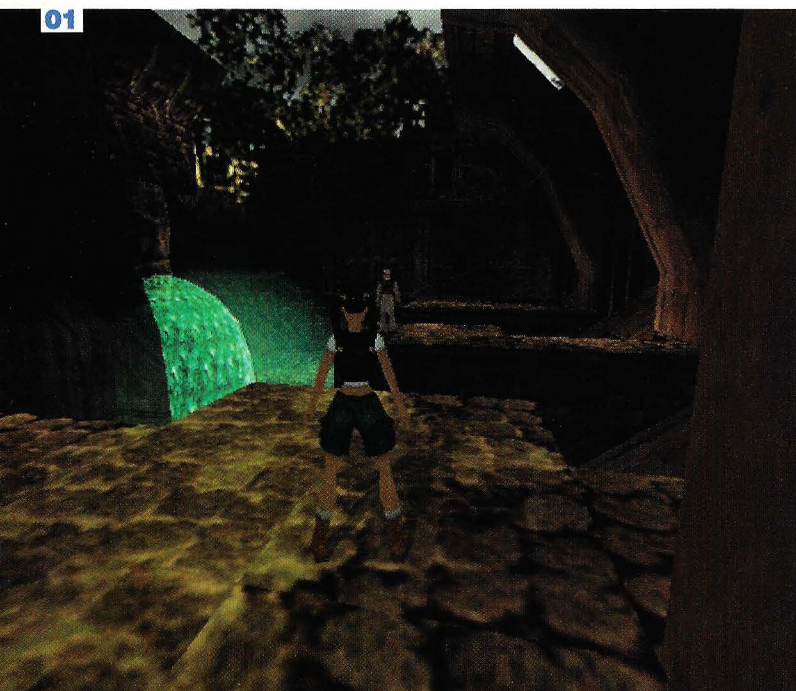
FICHA

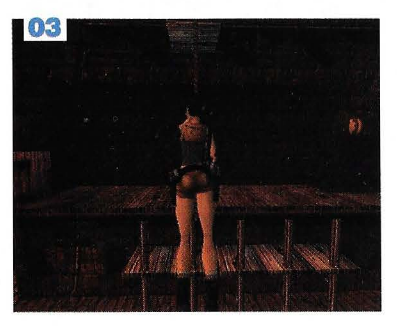
- Editor: Proein
- Desarrollador: Core Design
- Precio: 8.990 Ptas
- A la venta: Ya a la venta
- Jugadores: Uno
- Extras: Ninguno

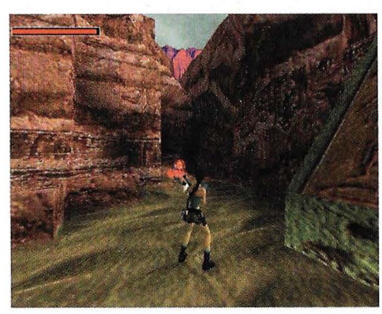












01 El nivel introductorio es ideal para aquellos que nunca han jugado a *Tomb Raider*. Te presenta a Lara y te permite familiarizarte con sus movimientos.
02 La tumba de Semerkhet está llena de irritantes escarabajos al acecho. Pueden parecer inofensivos bichejos, pero atacan como pirañas, así que ya puedes ir buscando una antorcha con que asustarlas si quieres sobrevivir a este nivel.
03 Lara tiene más movimientos que nunca. Incluso puede utilizar lianas.

▶ No es fácil. Debemos analizar el juego en sí, olvidándonos de todo lo que le rodea y sin tener en cuenta que ha sido concebido como vehículo para la Suprema Embajadora del Mundo Virtual: Súper Lara Croft. Debemos olvidar también que la tal Croft es poco más que un Indiana Jones femenino que debe casi toda su popularidad a dos poderosas razones, una y dos, que en el mundo real serían un grave inconveniente para una chica con una vida tan activa como la suya. Más aún, debemos olvidar que este juego se editó la pasada Navidad en formato PC y PlayStation y es la cuarta entrega de una serie iniciada en 1996. Como *La última revelación* es el único juego de Lara Croft al que se puede jugar en una Dreamcast, debemos tratarlo como algo singular, aunque sepamos que no lo es del todo.

Un par de aclaraciones para no confundir al personal: Primero, *La última revelación* es el mejor juego de la saga *Tomb Raider* desde el aclamado original. El segundo tenía escenarios bonitos y poco más, jugarlo era un suplicio por culpa del pobre sistema de combate. El tercero era demasiado grande, difícil y repetitivo. Exigía mucho y ofrecía más bien poco. *La última revelación* es un éxito porque recupera el espíritu del original y se deja de insensateces y trucos baratos.

Se trata de explorar un área muy bien diseñada y llena de sorpresas más que de correr de un lado para otro disparando y resolviendo puzzles.

Además, casi toda la acción se desarrolla en el mismo escenario (Egipto) con lo que nos ahorramos el poco coherente y confuso viaje a través del globo de la entrega anterior.

Segundo, esta versión DC es exactamente igual en términos de jugabilidad que las de PC y PlayStation, así que quien haya completado el juego en uno de estos dos formatos no encontrará nada nuevo. Bueno, tal vez el placer de jugar a un título de la serie más famosa del mundo en la consola más potente que existe. Hechas estas aclaraciones, ya podemos centrarnos en analizar *La última revelación* versión DC como si fuese el primer título *Tomb Raider* editado en cualquier formato. O, al menos, prometemos intentarlo.

El primer título que Core Design desarrolla para Sega es *Tomb Raider: La última revelación*, un juego de aventuras protagonizado por una arqueóloga de armas tomar llamada Lara Croft.

El juego empieza con un nivel introductorio en el que Lara tiene 16 años y acompaña al veterano explorador austríaco Werner Von Croy en una expedición a Camboya. Se trata de una hábil mezcla de «intro» narrativa y misión de entrenamiento, ya que Von Croy le enseña a Lara todo lo que debe saber un

«Intenta ignorar que Lara Croft es una **Indiana Jones femenina** que **debe su fama a razones de tipo anatómico**».

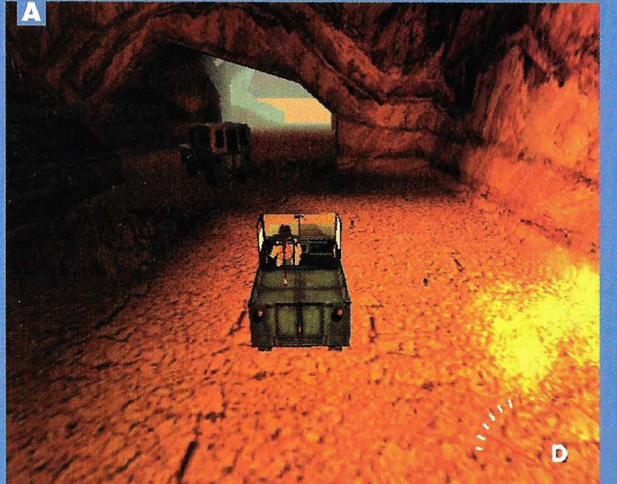
buen aventurero, así que el jugador aprende cómo manejar a la señorita Croft. Lara puede saltar, escalar, correr, arrastrarse, nadar o rodar por el suelo.

El nivel tutorial te ayudará a dominar todos estos movimientos mientras Van Croy y su alumna recorren unas ruinas camboyanas y van realizando sencillas misiones.

Por desgracia, aunque Lara puede elegir entre un amplio repertorio de movimientos, casi siempre parece más un C3PO oxidado que un ser humano fuerte y ágil. Hacer que Lara se dé la vuelta y se dirija en una dirección determinada es una experiencia difícil y frustrante, sobre todo cuando tienes que hacer que se sitúe en el polígono exacto para activar una palanca o recoger un objeto. Pero el caso es que el sistema de control de la serie *Resident Evil* tampoco es ninguna maravilla y no por ello los juegos dejan de ser buenos, así que intenta familiarizarte lo antes posible con los movimientos de Lara y céntrate en lo esencial: la inmersión en una atmósfera de lo más cinematográfica y un hilo argumental electrizante. ▶

Puedes conducir mi coche

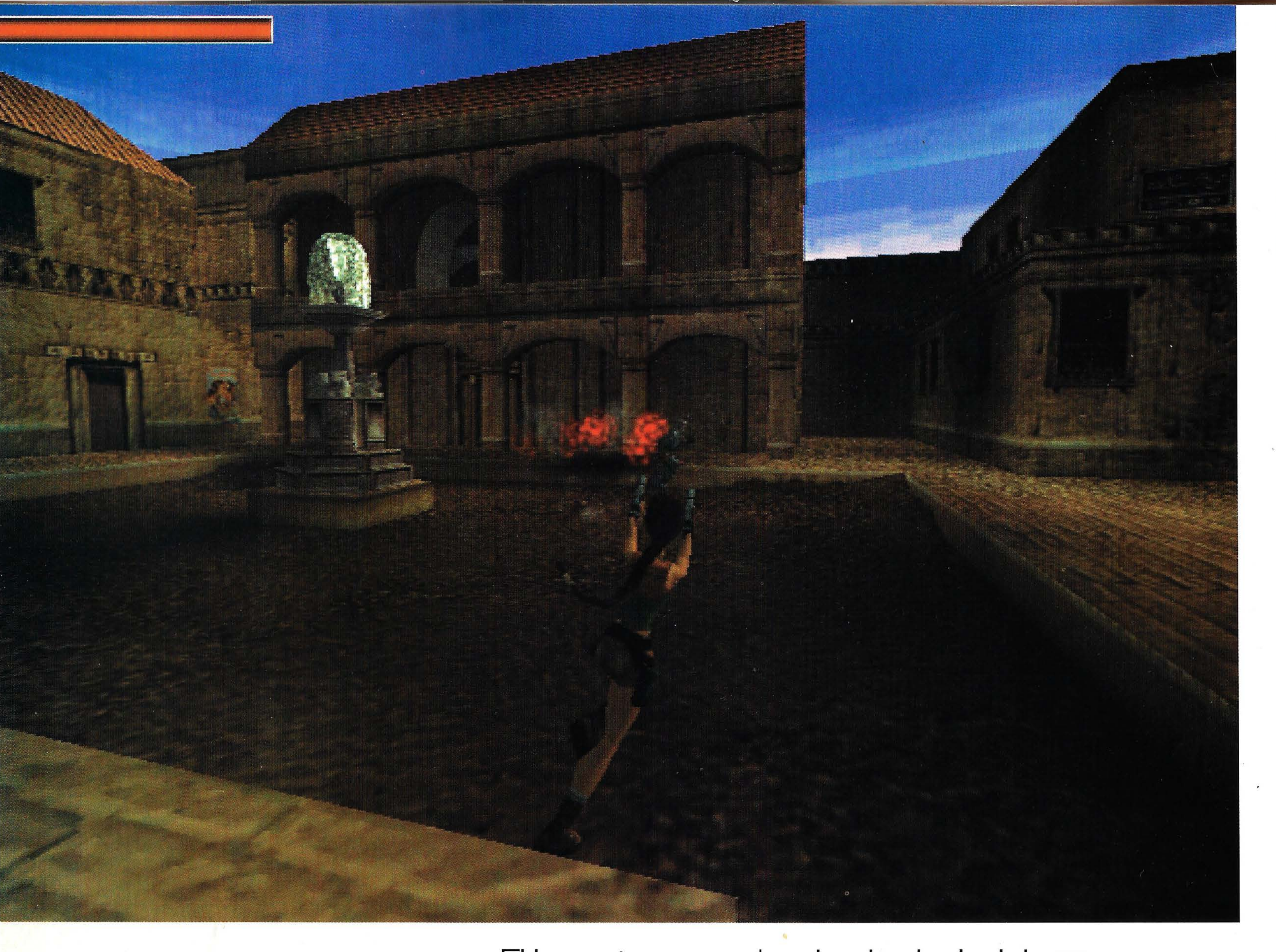
Hoy día una chica no puede permitirse el lujo de salir a la calle sin sus accesorios. La señorita Croft es de las que tienen un vehículo para cada ocasión, desde motoras a helicópteros y motos. En *La última revelación* se subirá por primera vez en un jeep y un sidecar.







A Lara encuentra el jeep el principio del nivel de las cámaras mortuorias, después de robarle las llaves a un tipo de aspecto sospechoso.
B La moto y el sidecar pueden encontrarse en la Ciudad de los Muertos. Con ellos podrás tomar parte en una febril persecución entre las dunas.



«El juego te engancha desde el principio con su **atmósfera cinematográfica** y su **apasionante hilo argumental**».

▸ *La última revelación* cuenta la historia de un accidente que puede tener consecuencias fatales.

Lara ha entrado en la sala mortuoria de una pirámide y al hacerlo ha despertado al malvado dios Seth.

Para evitar que una plaga destructora desciendea sobre la humanidad, nuestra heroína debe encontrar al virtuoso hermano de Seth, el único que puede pararle los pies al poderoso dios del Mal. La acción se desarrolla a lo largo y ancho de 33 niveles muy distintos y detallados en los que se puede hacer un poco de todo, desde juegos de tablero gigantes que permiten acceder a tumbas hasta persecuciones en jeep por el desierto.

Los enemigos son muy variados y tienen una IA de premio Nobel. No se dejan masacrar como corderitos, se esconden y persiguen a Lara de habitación en habitación, utilizando elementos del escenario para cubrirse y buscando siempre la situación más favorable para atacar. Este vez no pienses que vas a abrirte paso a gatillazo limpio, si quieres derrotar a estos tipos deberás ser, al menos, tan inteligente como ellos.

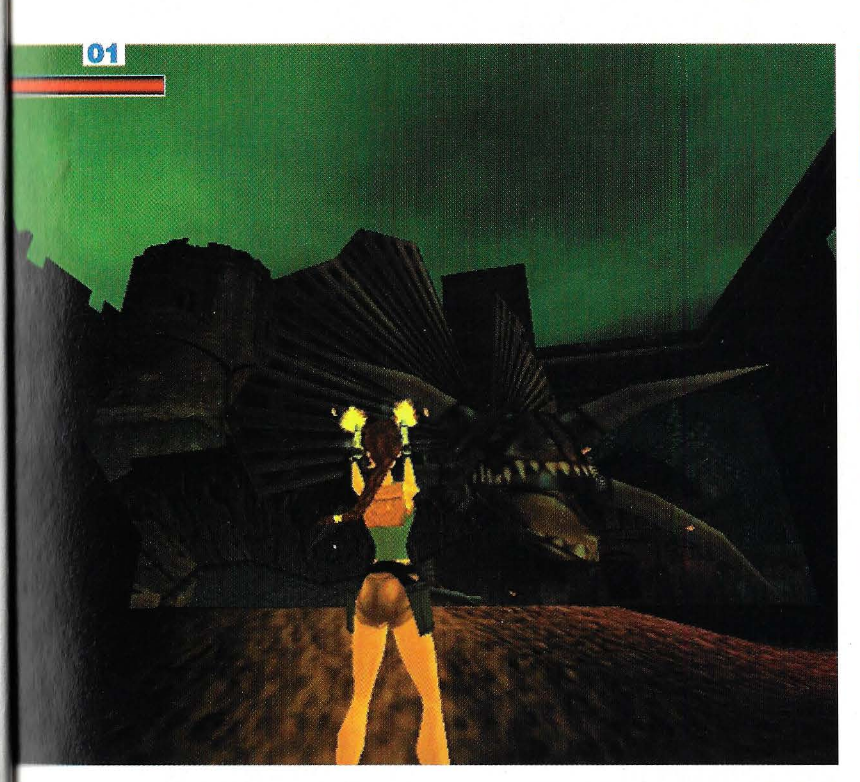
Por ejemplo, no se ocurra atacar con pólvora a un espectro de fuego, será mucho mejor que busques una piscina o lago y te pongas a nadar. Si el espectro te sigue, pronto le verás apagarse hasta morir.

Resolver situaciones como esta con algo de ingenio resulta de lo más divertido que ofrece el juego, ya que el sistema de combate de *Tomb Raider* es más bien decepcionante. La forma de apuntar es automática, así que te limitarás a apretar un botón para causar daño a un enemigo al que los febriles y poco útiles cambios de ángulo de cámara ni siquiera te dejarán ver. Hay una opción para apuntar de forma manual, pero es igual de confusa y puede resultar suicida. Si no nos crees, espera a que un grupo de cinco esqueletos te patee la cabeza mientras intentas decidir a cuál de ellos atacas primero.

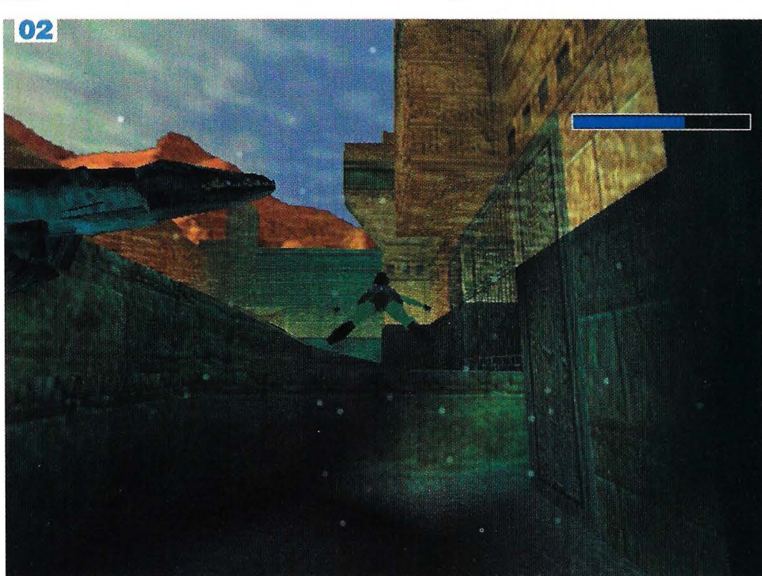
Los gráficos tampoco es que sean una maravilla. El diseño de escenarios es muy convincente, los efectos de iluminación son bonitos y efectivos y en todo momento tienes la sensación de estar recorriendo un mundo completo y creíble, pero el motor de gráficos se queda un poco anticuado. Escenarios muy poligonales, texturas poco variadas, personajes angulares y no

www.tombraider.com

Una web modélica con muchísima información complementaria y demos jugables para PC.



«Si Core Design hace una secuela, les recomendamos que **pongan al día el motor de gráficos**».











01 El viejo dragón se muere de ganas de zamparse un bocadillo de Lara a la plancha.
02 Otro ingenuo cocodrilo al que Lara está a punto de convertir en mochila.
03 El puzzle del espejo en las ruinas costeras es muy ingenioso. Estás rodeado de voraces enemigos a los que sólo puedes ver reflejados.

del todo bien definidos... Lara está representada con más detalle y se mueve con más suavidad que en *Tomb Raiders* anteriores, pero comparada con el Ryo, de *Shenmue* o la Claire, de *Code: Veronica* sigue pareciendo un píxel con patas. Si la arqueóloga del top ajustado triunfa también en Dreamcast y Core Design se decide a producir una secuela para esta plataforma, les recomendamos que trabajen un poco más los controles, el motor de gráficos y el sistema de combate. El resto ya está bien como está, ya que *La última revelación* es un juego de aventuras electrizante y muy atmosférico que te engancha desde el primer al último nivel. Puede que no sea del todo convincente como título de nueva generación, pero en términos de jugabilidad es una de las mejores aventuras que ofrece la Dreamcast.

- **A favor:** Sistema de juego clásico, excelente ambientación y muy buen diseño de niveles.
- **En contra:** Control poco fiable, gráficos más bien pobres y lamentable sistema de combate.

DC-M 8

Espías como nosotros

Buenas noticias, Lara ¡tiene prismáticos! Eso te permitirá observar desde lejos los movimientos de tus enemigos. En la parte final, cuando hayas encontrado el rifle de francotirador, te serán especialmente útiles.





NBA 2K

Ha conquistado el mercado estadounidense y ahora *NBA 2K* ha llegado para hacerle un mate a nuestros miedos.

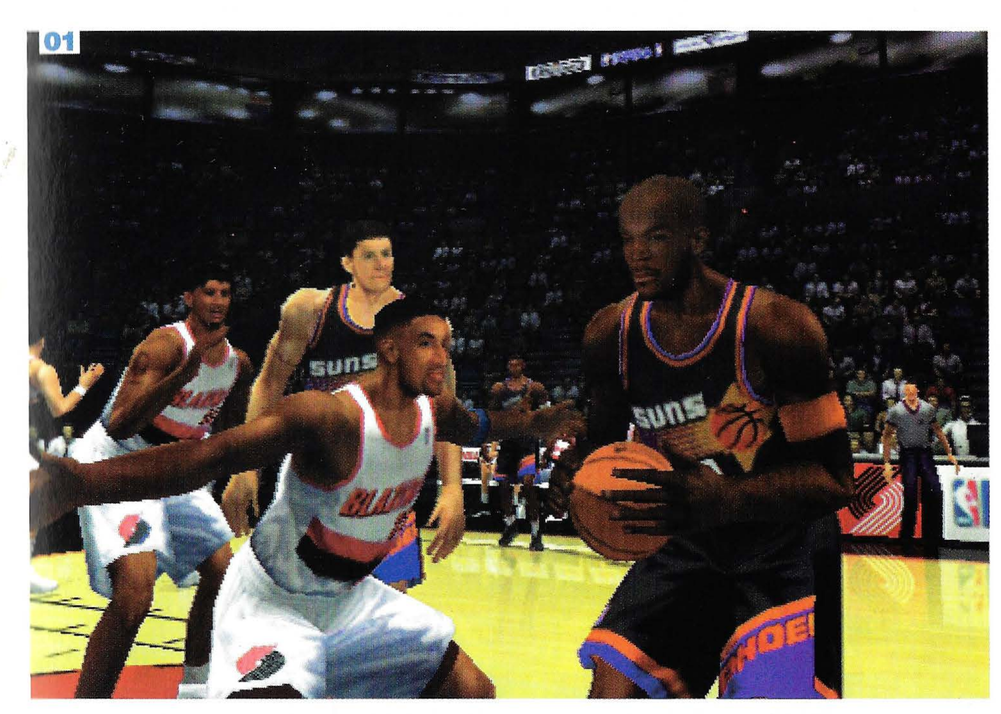
- Editor: Sega
- Desarrollador: Visual Concepts
- Precio: 8.990 Ptas
- Fecha de edición: Ya a la venta
- Jugadores: De uno a cuatro
- Extras: 60Hz
- **A favor:** El altísimo nivel de los gráficos. Los modos Arcade y Simulador. Es el mejor juego de baloncesto de todos los tiempos.
- **En contra:** Los partidos con cuatro jugadores son ligeramente confusos. Falta de atmósfera. Demasiado orientado al juego de ataque.

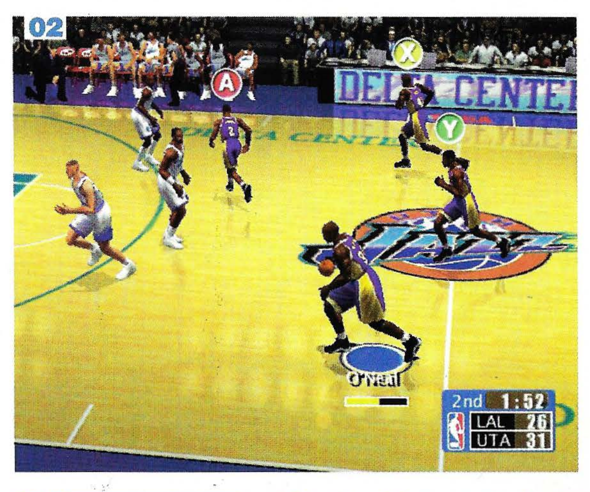
Hagamos un prodigioso esfuerzo de imaginación y pretendamos que esto es *El juego del Euromillón, especial videojuegos*. ¿Estamos? Fantástico. Ahora, Paula Vázquez dice: «Hemos pedido a cien jugadores de videoconsola que nos digan cuál es su juego de baloncesto favorito de todos los tiempos: debes decirnos cuál han escogido.» Si aprietas el botón y respondes *NBA Jam*, serás premiado con un viaje a Mallorca y un reloj. Pero si se te ocurre responder con cualquier otro juego de baloncesto, la huesuda y vertiginosamente escotada Vázquez te mirará sonriente y te dirá: «Si la respuesta es correcta, yo misma te pagaré el premio de mi bolsillo», y un tremendo abucheo resonará por el estudio.

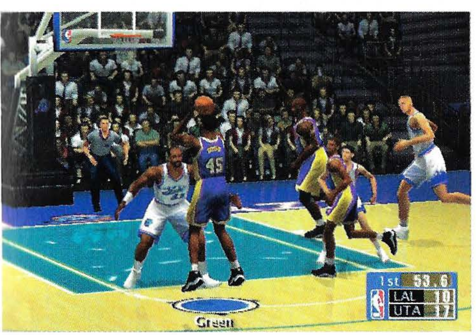
Lo que esta prolija introducción quiere ilustrar es el modo en que *NBA Jam* se ha convertido en sinónimo de videojuego de baloncesto e, incluso sin el reconocimiento de ningún concurso televisivo, en justo merecedor de la calificación de leyenda y de rey del baloncesto que le otorgan los jugadores. Desgraciadamente, han pasado ya seis años y 112 bits desde que *NBA Jam* estaba en su momento dulce (la mejor encarnación del título es la versión SNES de 1994) y, a decir verdad, pese a ser un fantástico juego, estaba tan cerca de ser una simulación del baloncesto como el pin pon lo es del tenis. Con esto en mente, el mercado ha estado mucho tiempo llorando por un simulador de baloncesto que case con éxito esos dos difíciles compañeros de cama: el realismo y la diversión. Hábilmente, Sega lo acaba de conseguir.

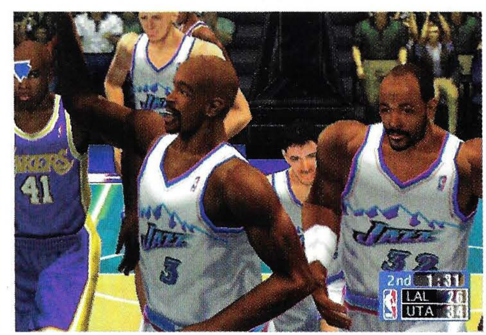
NBA 2K es el mejor simulador de baloncesto de todos los tiempos. El cuidado con que se ha captado y reproducido el espectáculo de la NBA es espectacular. Todos los equipos, jugadores y canchas están ahí y todo ha sido pulido con un brillo gráfico tan impresionante que puedes ver tu cara reflejada en la superficie de juego. Los partidos empiezan con la pirotecnia habitual de la NBA y, como en la vida real, los jugadores son presentados uno a uno, mientras entran iluminados por un foco con el público abucheando al equipo visitante y volviéndose loco por el equipo local. Los terrenos de juego son réplicas exactas de los auténticos y las ▶

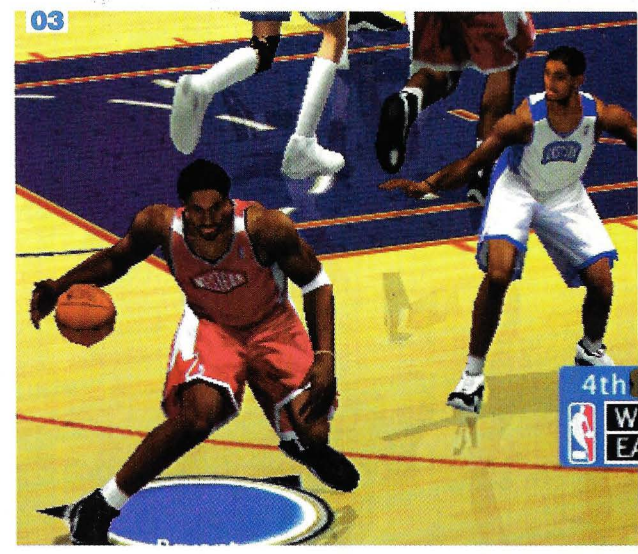
> «Los jugadores llevaban **mucho tiempo** suspirando por **un juego de baloncesto** capaz de conciliar **jugabilidad y realismo**».







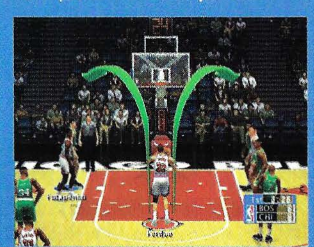


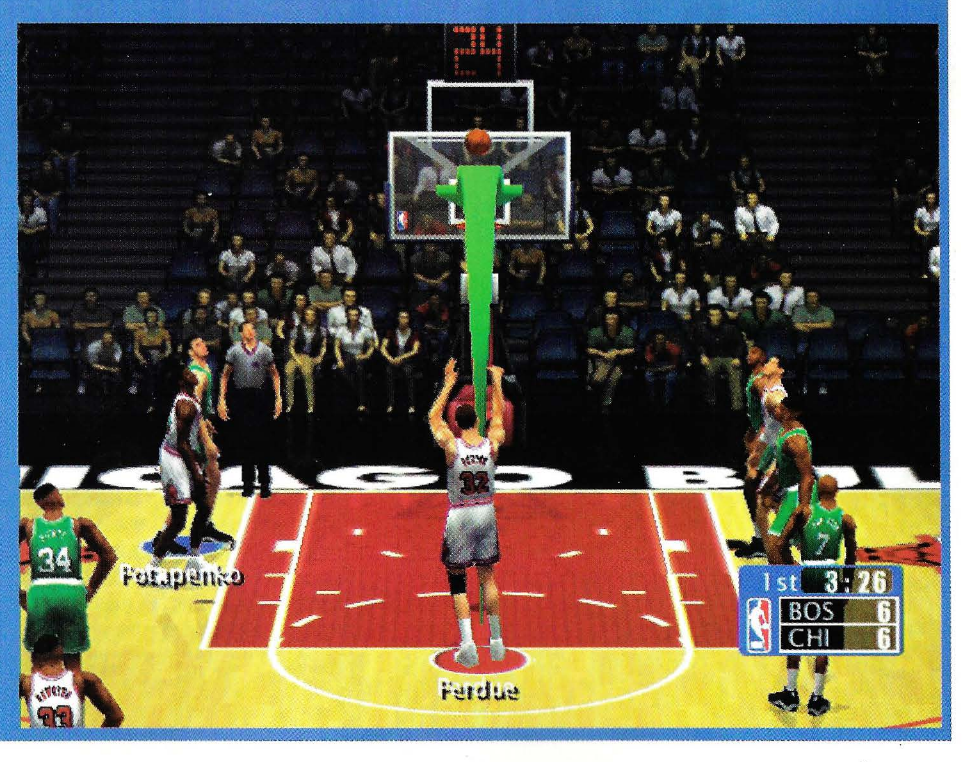


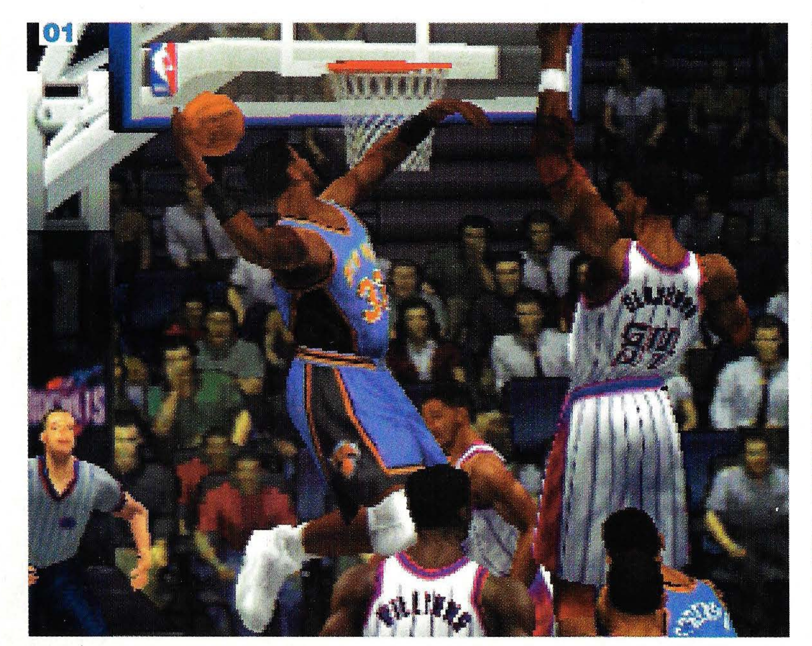
01 El detalle de los jugadores es tremendo. Lo creas o no, esto son imágenes en juego real. **02** Como algunas veces los pases automáticos se extravían, es mejor usar el sistema de Iconos de Pase, que asigna un botón distinto a cada uno de tus compañeros de equipo, permitiendo pases perfectamente precisos. **03** Aprieta el botón de B para realizar maniobras como girar en torno a tus oponentes o pasarte el balón entre las piernas.

El lanzamiento

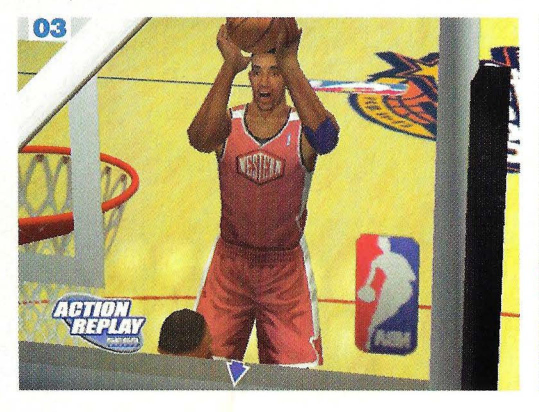
Una de las características más impresionantes del *NBA 2K* es su innovador sistema de lanzamiento de tiros libres. En lugar de esos cursores que hacían los tiros libres tan insultantemente fáciles en la mayoría de juegos de baloncesto, el *NBA 2K* hace tu trabajo bastante más complicado. Tienes que apretar cuidadosamente los dos gatillos para alinear las flechas de dirección. Si tiras cuando converjan sobre el cuadrado sobre la canasta, deberías acertar. Sin embargo, es más fácil decirlo que hacerlo dado que los gatillos son extremadamente sensibles y la dificultad aumenta según la habilidad en los tiros libres de tu jugador. Así, si Shaquille O'Neal, que no acierta un tiro libre ni por casualidad, está en la línea de tiro, más vale que te olvides de puntuar.

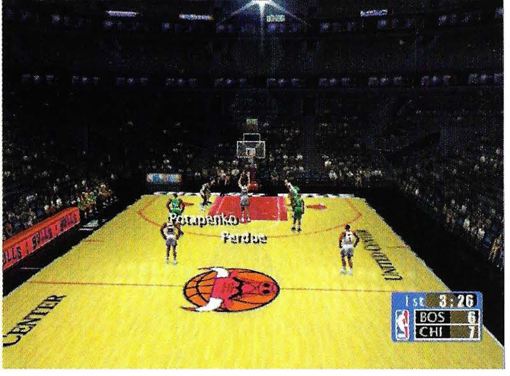


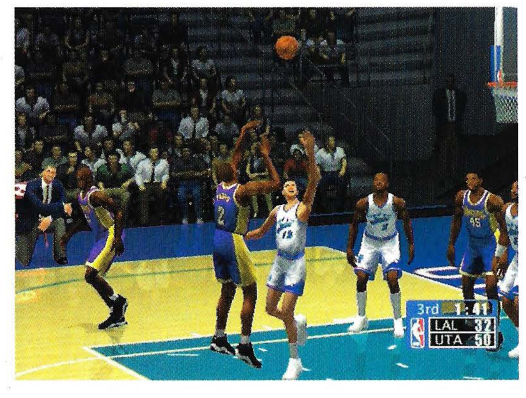












01 Aunque no puedes seleccionar manualmente los mates, llevar el balón hacia la canasta con tipos grandes como Patrick Ewing garantiza espectaculares acciones. **02** Los partidos empiezan con un disputado salto entre dos. Aprieta repetidamente el botón de Salto para brincar más alto que tu adversario y empezar con la pelota en tus manos. **03** Después de las canastas particularmente espectaculares hay repeticiones automáticas, pero también puedes acceder a la opción de Repetición del menú y controlar la moviola como un realizador de televisión.

canchas son perfectas, con los emblemas del equipo dominando el centro y unos soberbios efectos de luz que muestran el resplandor de los focos reflejándose en la superficie de madera barnizada.

Los propios jugadores han sido cuidadosamente modelados y se parecen tanto a sus referentes reales que cambiarás de canal para asegurarte de que no estás viendo el programa resumen de la jornada de la NBA. La atención al detalle abarca los cortes de pelo y los tatuajes, las expresiones faciales, 1.500 movimientos (incluyendo movimientos exclusivos de algún jugador) e incluso el peso y la altura correctos de todos los jugadores.

La diferencia de talla afecta realmente al funcionamiento del juego. Así, por ejemplo, el contraste entre los 2,14 de Patrick Ewing y el 1,87 de John Stockton no solo resulta realista, sino que si, además, uno trata de bloquear un mate de Ewing con Stockton, el escolta será barrido como un insecto canijo. Del mismo modo, un pívot grande y pesado no podrá seguir el paso de un jugador pequeño y habilidoso que trate de driblarle.

Si lo quieres, puedes crear un contraste mayor aún usando la función Create Player (crear jugador). Puedes también crear equipos totalmente nuevos y comprar y vender jugadores. Además de distintos tipos de competición, que incluyen exhibiciones, *playoffs* y temporada regular, las opciones del juego abarcan también lesiones, velocidad del juego, ángulos de cámara y celebraciones de canastas.

Así pues, la presentación del juego alcanza un nivel muy alto, pero ¿qué podemos decir de la jugabilidad? Afortunadamente, aparte de unas pocas y disculpables sutilezas, la acción del juego es exactamente igual de impresionante y gustará por igual a los recién llegados al aro y a los puristas del baloncesto, al venir provisto con modo Arcade y Simulación. El modo Arcade prescinde de todas esas complicadísimas reglas de la NBA y te deja entrar en la acción de los mates sin tener que preocuparte de viajar, de los dobles, de las faltas personales y de todas esas cosas. Además, puedes jugar un partido adaptado a tu nivel, seleccionando qué reglas quieres mantener y cuáles descartar de entre una amplia lista que incluye el campo atrás, el límite de tiempo, etc. La inclusión de esta característica es una idea excelente porque permite a los jugadores adaptar el juego a sus preferencias.

Para los auténticos entusiastas del baloncesto, la única opción válida es el modo Simulación. Los veteranos del *NBA Jam*, acostumbrados a los *dribblings* sin bloqueo y a los continuos mates, se verán, al principio, superados por las continuas interrupciones del juego de un buen simulador de baloncesto. Al principio, con todas las reglas en juego, el silbato del árbitro sonará continuamente y tendrás que recordar que el baloncesto es, esencialmente, un juego sin contacto, en el cual atropellar al oponente es inaceptable. Pero no tardarás mucho en acostumbrarte a jugar con las reglas del juego y, una vez lo hayas conseguido, te sorprenderás de lo agradable que resulta jugar sin tener que sacrificar ni un ápice

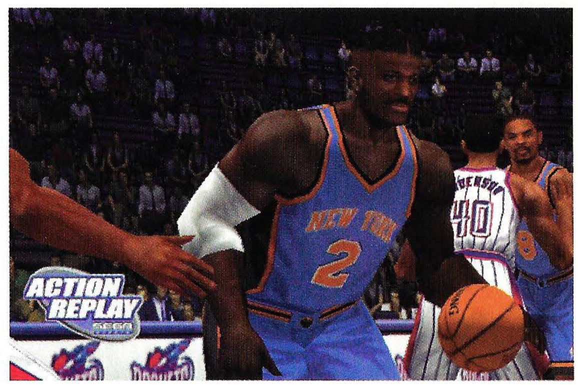
del realismo inherente al título.

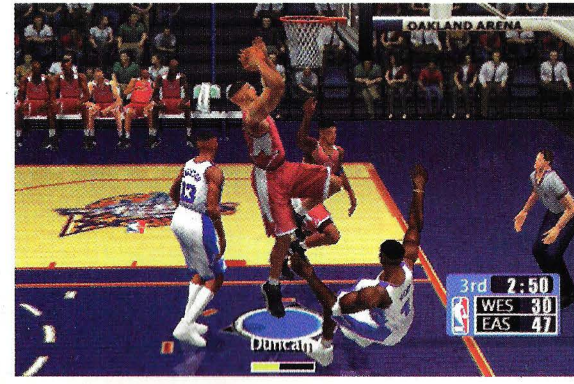
Sin embargo, no todo es perfecto. El planteamiento del juego está tal vez demasiado orientado al equipo atacante, y las buenas jugadas defensivas suelen ser más resultado de la suerte que de la habilidad. El pase automático no está pensado a prueba de tontos y, algunas veces, pases bien intencionados vuelan sin ninguna dirección en particular fuera de los límites de la cancha. (De todos modos, este problema se puede resolver fácilmente usando el icono de Pase, que pone iconos sobre tus compañeros de equipo y te permite mover el balón con más criterio.) Hay también un irritante error de programación: en muchos momentos, el alero de la derecha está con un pie fuera de los límites, de manera que un pase hacia este jugador es una pérdida de balón instantánea. Pese a que *NBA 2K* es, de largo, superior al otro juego de baloncesto de Dreamcast, *NBA Showtime*, hay un par de detalles en los cuales el juego de Midway está por encima. Los mates manuales del *Showtime* son mejores que el sistema matadiversión del *2K*, en el cual automáticamente realizas un mate predeterminado dependiendo de la habilidad del jugador y de su posición en la cancha.

El alocado locutor añade una gran dosis de sabor y se ha convertido en legendario en nuestra redacción, con sus histéricas frases de júbilo. Más importante que todo esto es el hecho de que los partidos con cuatro jugadores del *Showtime* son superiores a los del *NBA 2K*, por cuanto con diez jugadores en la cancha, este último juego puede resultar un poco confuso.

De todos modos, buscar errores en el *2K* sería como criticar a Michael Jordan por marcar solamente 30 puntos en lugar de 35. Este juego es realmente el mejor juego de baloncesto hasta el momento y ejemplifica perfectamente el salto cualitativo que esperamos de la nueva generación de juegos de Dreamcast. Cualquiera que tenga un mínimo interés por el baloncesto debería conseguir una copia sea como sea. ■









REVIEW

4 Wheel Thunder

Conducirás por las paredes y te reirás de los obstáculos, pero siempre llegarás... el último.

Si alguna vez has tenido la oportunidad de conducir una de esas grandes *pick ups* americanas automáticas y con dirección hidráulica, en las que caben cuatro personas adelante y te sientes como a un metro del suelo sobre una plataforma que se tambalea al menor giro del volante, podrás imaginar mejor lo que quiere lograr un juego como *4 WT*.

La nueva entrega de Midway, que continúa con la línea Thunder de *Off-Road* e *Hydro Thunder* sin ser una conversión de ninguno de ellos, ofrece conducción de vértigo para quienes gusten salirse del camino y atreverse a todo, y que no quieran sacrificar la velocidad. Lo distintivo de los coches esta vez es que todos tienen instaladas unas llantas anormalmente grandes y con suspensión independiente, de modo que se puede conducir sin miedo en terrenos que tienen todo tipo de obstáculos. *4WT* es una mezcla de simulación y arcade con el que podrás conducir cuatro tipos de vehículos todo terreno en circuitos realistas, pero con un camino lleno de altibajos. Tienes un modo de Práctica, otro de carreras cortas llamado Arcade Indoor, otro a cielo abierto con carreras de varios minutos llamado Arcade Outdoor y por último el modo Campeonato, en el que escoges un coche y participas en carreras en las que puedes ganar dinero para mejorarlo, si logras un buen promedio en la tabla de posiciones. En todos ellos te encuentras con reforzadores azules y rojos que recargan un *boost* con el que aumentas la aceleración por algunos segundos; en el modo Campeonato no sólo persigues los reforzadores sino también el dinero. Si los circuitos al aire libre te resultan demasiado largos, pues cada vuelta puede durar unos 5 minutos, entonces lo tuyo son las pistas bajo techo, en donde las carreras tienen un promedio de 2 minutos. Pero vale la pena dedicarle un buen rato el modo Campeonato, pues allí está todo lo que ofrece *4WT*, con carreras en nuevos circuitos, con la posibilidad de conocer mejor cada coche, y hasta con la oportunidad de participar en apuestas para acelerar la recogida de fondos.

Son un total de 12 pistas, 6 en interiores y 6 a cielo abierto, y estas

> "Ofrece **conducción de vértigo** para quienes gusten salirse del camino y **atreverse a todo sin por ello sacrificar la velocidad.**"

FICHA TÉCNICA
- Editor: Infogrames
- Desarrollador: Kalisto
- Precio: 8.990 Ptas.
- A la venta: Abril
- Jugadores: Uno o dos











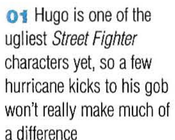








"El diseño de los circuitos se complementa con **el tipo de coches** para **sacarle partido a las inmensas ruedas."**



01 Hugo is one of the ugliest *Street Fighter* characters yet, so a few hurricane kicks to his gob won't really make much of a difference
02 One of our favourite moves is Yun's kick which fires opponents into the air
03 Blond boss Gill wears skimpy trunks and is prone to insisting, "I am your god." We wonder what Freud would have said about this deviant

últimas son un encanto para los ojos; por momentos quisieras olvidarte de la carrera y mirar un poco el paisaje.

La presencia de *buggies* y coches tipo *monster* sirve en este juego para lograr una combinación entre conducción realista y experiencia arcade, y esto es lo principal en *4WT*. Los terrenos difíciles, las curvas peligrosas, las rampas, son retos que se enfrentan de un modo muy diferente si conduces un coche con suspención independiente y neumáticos gigantes.

Cuando chocas contra los bordes no sabes qué te puede pasar, ya que el vehículo es capaz de avanzar con dos llantas en el suelo y las otras sobre los muros sin ningún problema.

Los desniveles de los circuitos no limitan el avance de un modo definitivo y previsible sino que los coches llegan a pasar por encima de rampas y obstáculos con relativa facilidad y lo difícil en estos casos no es recuperar la velocidad sino la visibilidad, puesto que el coche rebota al chocar a causa de las grandes ruedas. ▶

Con pocos amigos

Es una lástima que el juego sólo tenga un total de 8 vehículos, pero es aún peor que sólo se permitan dos jugadores, pues cuando ves un adelantamiento sorpresivo con la ayuda del *booster* o en conducción diagonal sobre un muro, o cuando ves el salto de un coche sobre otro, te dan ganas de que fueran tus amigos los que quedaran en ridículo. De todos modos es cierto que con *4WT* harían el ridículo de cualquier manera, ya que este es uno de esos títulos que no se ganan por la sola habilidad, sino por el conocimiento de las pistas y de la ubicación de los reforzadores. Sin estos, llegarás de último hasta a tu propio entierro.









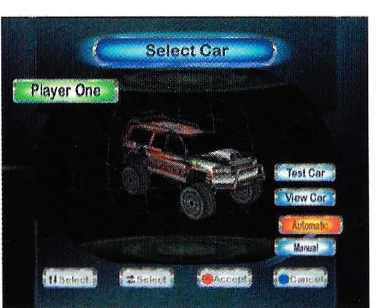
01













"Si **alguna vez has pilotado enormes buggys** de extravagantes reudas, **apreciaras este juego**"

La combinación de conducción arcade y realista que permiten los vehículos montados sobre estas grandes ruedas no es sólo llamativa y novedosa, sino también rápida. A medida que avanzas en el juego y comienzas a memorizar los circuitos y a administrar mejor los reforzadores azules y rojos, la sensación de velocidad te invade hasta transformar tu rostro sin que te des cuenta. Y no se trata sólo de que los gráficos se generen con una suavidad maravillosa; pues aunque ésta es una experiencia que no se logra fácilmente con consolas de menor calibre, la Dreamcast lo hace con facilidad. Pero es que además en *4WT* hay un diseño de los circuitos que se complementa con el tipo de coches de modo que se puedan aprovechar las inmensas ruedas, y el resultado son pistas llenas de lomas, de altibajos, carreteras en el campo con la posibilidad de lanzarte hacia los sembrados y jardines para alcanzar un ítem, túneles con charcos de agua en los que fácilmente puedes patinar pero nunca atascarte y atajos a los que accedes si haces volar el coche a través de una rampa. Con todas estas cosas, la experiencia de conducción que produce *4WT* se diferencia de las de los demás juegos y exige nuevas habilidades; avanzas sin tener el camino estrictamente definido y tienes que arriesgarte por descensos, atajos y subidas en busca de *boosters* y dinero, y llegas a sentir el tamaño de las llantas y el temblor de la suspensión bajo tus pies. Es algo único, pero que tiene sus dificultades a la hora de controlar el vehículo. Los desarrolladores de Kalisto sabían que con *monster trucks* podrían aprovechar circuitos irregulares para que la conducción incluyera una especie de experimentación con los coches y el terreno, de modo que pareciera más real. Pero se les fue la mano con el realismo, y produjeron coches un poco pesados y temblorosos, y la visibilidad se pierde por segundos al atravesar ciertas rampas y depresiones. Un coche como el *buggy*, tan liviano, se eleva del suelo con mucha facilidad, o gira sobre sí mismo si te descuidas en un charco, o puede rebotar violentamente al chocar contra el borde de un muro.
En general, la conducción de estas máquinas resulta una experiencia intensa y veloz pero con poca sensación de control sobre el vehículo.

Los gráficos, un punto fuerte de *4WT*, se mantienen impecables en todo momento y se generan a una velocidad asombrosa. El diseño de circuitos es bastante intrincado, de forma que el entorno resulta un poco confuso en ciertos tramos, y tienes que recurrir al recuerdo para entender por dónde vas. Esto significa que tardarás mucho en ganar una carrera, pues hay que recorrer las pistas hasta aprender por dónde meterse, ya que la proliferación de curvas, luces y sombras, atajos y rampas te desorienta, o te impide planear los pró-

01 First encounters with Elena can be briefer than her, er, briefs. She's the toughest leggy lovely since Linda Carter donned those chunky metal bracelets and tiara
02 If all else fails, fireballs can get you out of a rut or two, not that we'd resort to that
03 Why do fools fall in love with videogame characters? Why, Ibuki? You're so lovely. Come and live with us in our analogue world. It's nice out here; you'd love it

Sospechosos habituales

Si bien es cierto que este tipo de vehículos y de competiciones provienen inconfundiblemente de una cultura en especial (de ese país donde se juega a béisbol y se comen hamburguesas), *4WT* ofrece entretenimiento más allá de las preferencias culturales, lo que no pasa con ciertos juegos de deportes típicamente americanos. En Estados Unidos las presentaciones de camionetas con llantas inmensas que saltan sobre coches normales y los hacen pedazos son un espectáculo muy concurrido, pero *4WT* no tiene nada que ver con eso.



> **"Los accidentes del terreno** y la falta de indicaciones **añaden un divertido plus de dificultad"**

ximos 200 metros de recorrido. Pero los paisajes reales que rodean las travesías están hechos con el mejor gusto y una elevada tecnología, de modo que el resultado no podía ser malo. La música del juego, sin embargo, está más del lado de la intensa experiencia de conducción que de la belleza de los paisajes: escucharás pinchazos de música con sonidos electrónicos y arreglos que se confunden dentro de nuestra cabeza con la vibración del coche a toda velocidad, y el resultado es casi de trance, al menos hasta que nos encontramos a punto de chocar por hipnosis.

La apuesta de Kalisto ha sido atrevida, pues buscaban una experiencia intensa de conducción de tipo arcade y muy veloz. Para eso han diseñado pistas llenas de rampas y altibajos, y han recurrido a coches con llantas inmensas. Una combinación de elementos reales y posibilidades virtuales cuyo resultado cuesta valorar. El juego resulta muy difícil, pues necesitas horas y horas para encontrar el coche que te vaya mejor, para conocer el trazado de los circuitos y para descubrir y memorizar la localización de los imprescindibles reforzadores.

Pero también llega a ponerte los brazos tan tensos, la nuca tan rígida y la respiración tan cortada como si realmente condujeras un vehículo de llantas impresionantes y a velocidades irreales. Kalisto ha apostado; a nosotros nos gusta; ahora te toca a ti probarlo y decidir. ■

- **A favor:** Intensa experiencia de conducción, variedad de circuitos, escenarios hermosos.
- **En contra:** Bastante difícil, sólo para dos jugadores.

DC-M 7



Wild Metal

El primer juego para DC de los creadores de *Lemmings* y *GTA* deja mucho que desear si se compara con sus ya clásicos predecesores.

Nada mejor para hacer saltar la alarma que el lanzamiento de un juego ya en su correspondiente caja sin que haya habido antes un contacto previo. No le hemos podido echar ni un vistazo, ni siquiera sabíamos que sus autores estaban a punto de editarlo. Simplemente, ahí tenéis el juego empaquetado, a ver qué os parece. ¿Que qué nos parece? Pues nos huele a chamusquina que la compañía editora lo saque al mercado sin someterlo antes al implacable análisis de los chicos de la prensa. ¿Ataque sorpresa? Puede. Y puede que algo peor.

En un primer momento, parecían confirmarse los peores presagios. El juego es de una simplicidad total. Un sistema de juego sencillo, unos gráficos sencillos y unas misiones sencillas. No existe una intro FMV, no hay banda sonora techno o una hilo argumental que nos atrape. Nos encontramos ante un juego de la vieja escuela. Y parece que de lo más corriente.

Cada uno de los 21 niveles para un solo jugador (también hay un montón de niveles para varios jugadores) centra su atención en la idea de que debes conseguir y guardar Núcleos de Fuerza que se encuentran repartidos por todos los desiertos e inacabables niveles. Se trata de una tarea fácil por lo que respecta a los primeros niveles, pero, a medida que la dificultad aumenta, cada uno de los Núcleos aparece en los lugares más inaccesibles y cuidadosamente protegidos. Por suerte, aparece un escáner en la pantalla que te muestra las posiciones de las naves enemigas y de los Núcleos de Fuerza más cercanos.

Así de pronto parece un juego aburrido, pero si ahondamos algo más descubriremos que tiene su qué... para jugar un ratito. Los gráficos son puramente funcionales, pero el control y el movimiento de tu vehículo es puramente demencial. Antes de que te des cuenta, te encontrarás disfrutando como un niño, dando tumbos en una búsqueda sin cuartel para dar con el enemigo o los esquivos Núcleos de Fuerza.
Y ¿qué decir de los gráficos? Échale un

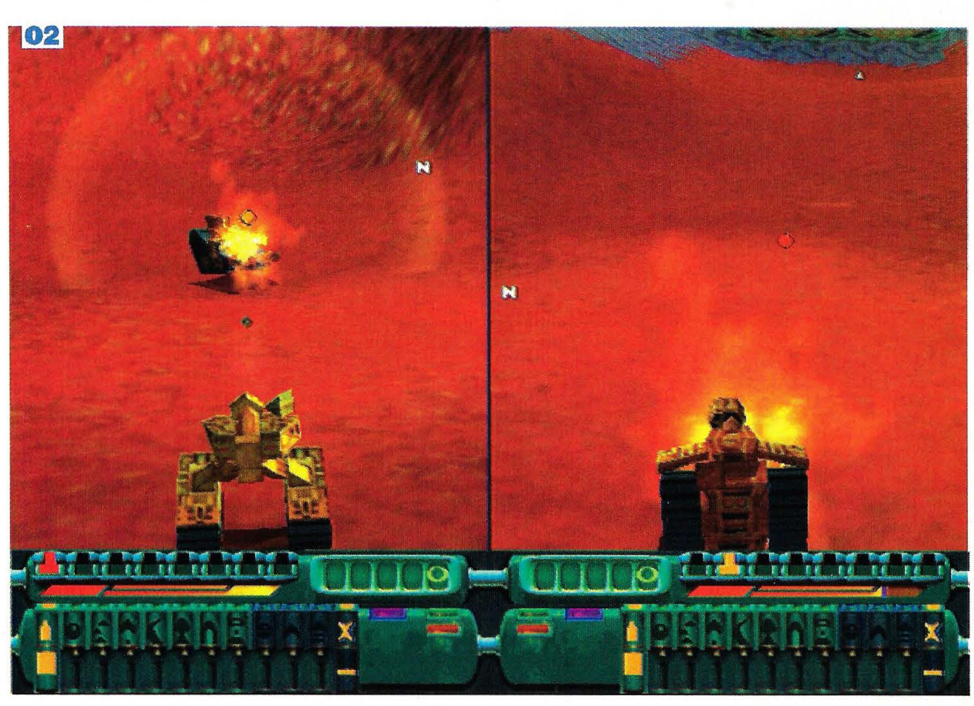
> "Así de pronto parece un juego aburrido, pero si ahondamos más **descubriremos que es bastante divertido** ... para jugar un ratito."

FICHA TÉCNICA

- Editor: Proein/ Take 2
- Desarrolla: DMA
- Precio: 8.990 pesetas
- A la venta: Ahora.
- Jugadores: De uno a dos
- Extras: ninguno

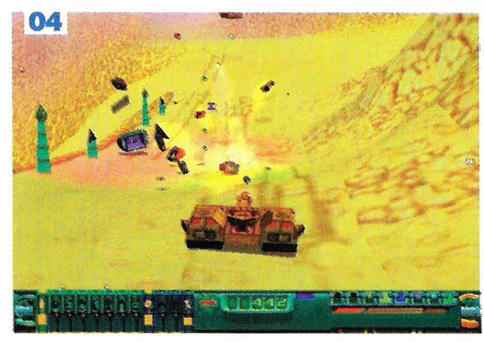


"En el modo de **pantalla dividida** no puedes evitar desear disponer de algo **más de espacio**."



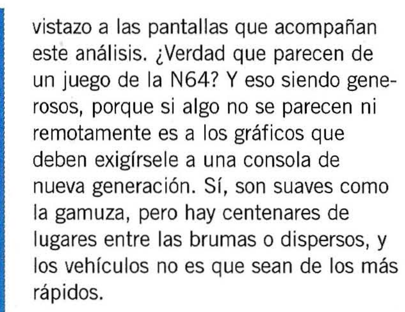






Carros de fuego

Wild Metal ofrece una variedad de juego limitada. La esencia del juego consiste en conseguir dominar el largo número de armas. Aquí se encuentran unas cuantas de nuestras favoritas. Las de destrucción masiva.





01 La bomba estándar. Tarda unos pocos disparos en matar cualquier cosa más grande que una mosca, pero recuerda que tienes una munición ilimitada. **02** La mina. Es fantástica para cuando te veas obligado a retirarte. **03** El Bouncer. Perfecto para los enemigos a larga distancia. Dispara uno y rebota contra ellos. **04** El Sniffer. No vas a encontrar muchos disponibles, pero son conocidos más comúnmente como misiles caseros.

vistazo a las pantallas que acompañan este análisis. ¿Verdad que parecen de un juego de la N64? Y eso siendo generosos, porque si algo no se parecen ni remotamente es a los gráficos que deben exigírsele a una consola de nueva generación. Sí, son suaves como la gamuza, pero hay centenares de lugares entre las brumas o dispersos, y los vehículos no es que sean de los más rápidos.

Corren rumores de que los cinco vehículos a elegir han sido inspirados en los animales de los cuales llevan el nombre. Así que ya puedes imaginar que el Rino será más amplio que el Guepardo, pero no te hagas ilusiones sobre la velocidad, todos ellos se encuentran dentro de la categoría lenta. El Bulldog (achaparrado y repulsivo, a primera vista), la Manta (una asesina eficaz y de buen aspecto) y el Correcaminos (¡Bip! ¡Bip!) son los otros tres, y después de jugar varias veces, las diferencias y las estrategias alternativas empiezan a resultar ya algo conocidas. El modo en pantalla dividida es algo así como practicar el sexo en la parte trasera del coche: divertido, pero no puedes evitar desear disponer de algo más de espacio. La gama de armas es correcta pero predecible (misiles, balas, minas) y, sin lugar a dudas, lo mejor del modo para un solo jugador es la inteligencia de los rivales controlados por el ordenador. Atácalos con todas tus fuerzas desde un lugar escondido y cúbrete, corre abriendo fuego y, dependiendo de sus probabilidades, van a luchar o van a dejarlo. Es raro encontrar juegos donde los jugadores controlados por el ordenador sean tan particularmente inteligentes, pero este título es ciertamente uno de ellos.

Wild Metal es un salto atrás hacia los días en que los juegos tenían que contar con un sistema de juego sólido porque no eso era todo lo que podían ofrecer. Es un juego arcade rutinario, de acción, con una estructura austera y poco complicada, con un sistema de IA soberbio y algo falto de originalidad. Pero en esta era de los procesadores de 128 bits y los chips para gráficos gigantescos, las masas deseosas de emociones fuertes exigen más sangre, sudor y

01 Los ataques a larga distancia son perfectos para esas torres de misiles tozudas y difíciles de alcanzar.
02 El divertido modo para dos jugadores es, en definitiva, uno de los logros remarcables de *Wild Metal*.
03 Un consejillo: Si te encuentras cara a cara con algo que va a matarte, coge la mejor metralleta de tu arsenal, y dispara aquello llamado "balas" contra tus enemigos. Si ellos, a su vez, disparan contra ti, intenta evitarlo moviéndote muy rápidamente.
04 El Manta es el vehículo que va a escoger un jugador de lo más exigente. Es lo suficientemente rápido como para evitar casi cualquier elemento del juego, y tan fuerte como para recibir sin rechistar varios golpes fuertes.



Belleza interior

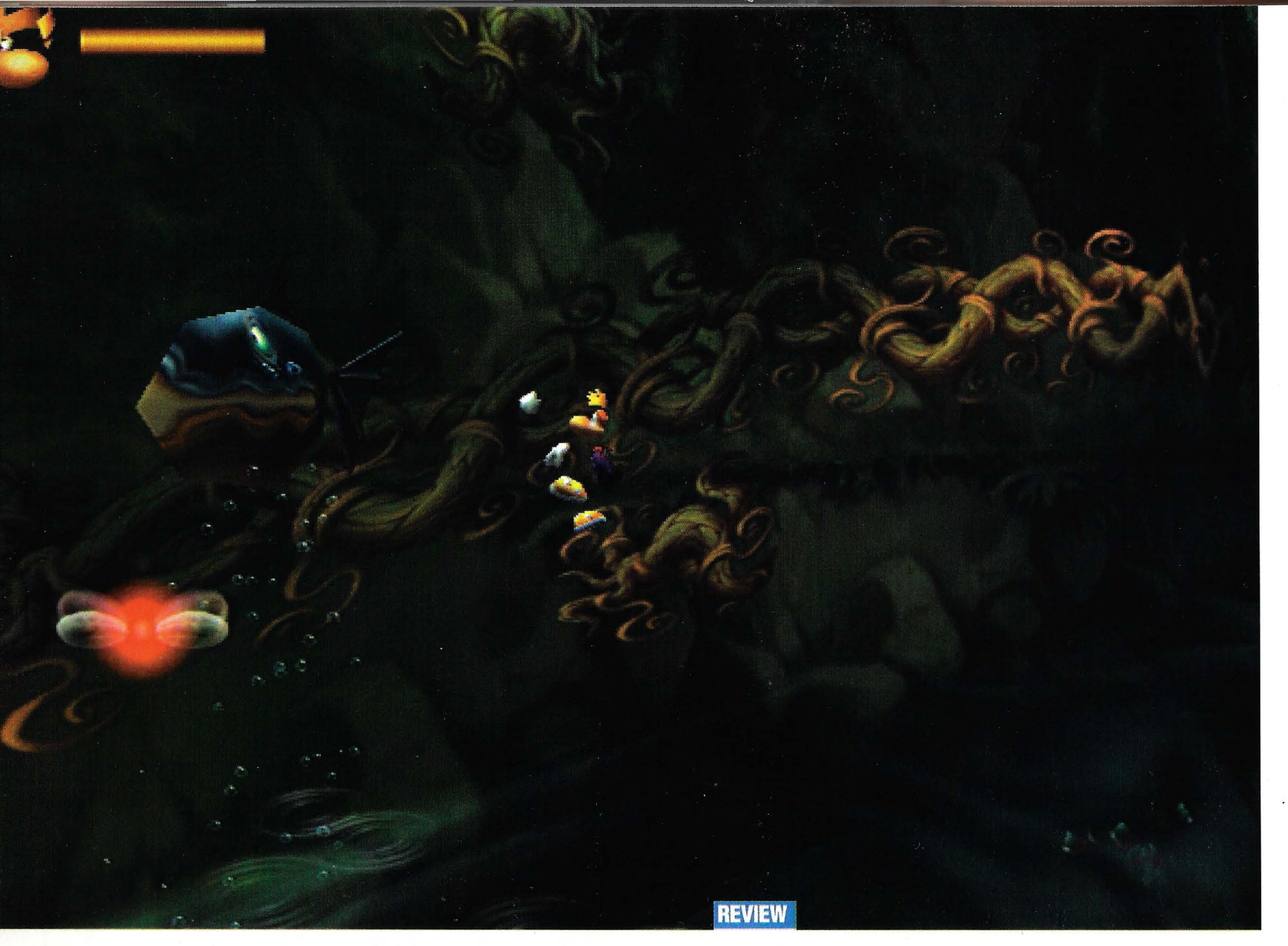
No hay casi nada en la superficie de *Wild Metal* que nos haga pensar en un juego de 128 bits. En realidad, si no fuese por algún que otro efecto de luz y la suavidad y precisión de los movimientos, podemos decir que este juego es un salto atrás gráfico de entre cinco y diez años. Pero profundicemos un poco. Este combate a muerte en un árido mundo lleno de colinas y grutas tiene una riqueza estratégica que hasta ahora habíamos visto en muy pocos juegos de Dreamcast. Adaptarte al terreno, encontrar buenas posiciones de ataque y defensa y moverte con racionalidad y una pizca de astucia son las claves del juego. Dicho de otra manera, la belleza de esta poco elaborada pieza de software está en su interior. El resto es mero accidente.

> **"Un juego** escapado de la era **de los 8 Bits** que **se ha colado en tu Dreamcast."**

lágrimas en sus consolas. Desafortunadamente, *Wild Metal* cojea en estos aspectos.
Si has programado una máquina de 128 bits con recursos técnicos dignos de la NASA, es casi criminal no sacarle provecho. De acuerdo, es divertido para un fin de semana lluvioso y los diferentes modos para varios jugadores son entretenidas, pero no vas a tener cuerda para rato. Y si lo que buscas es vehículos, terrenos ondulantes y multiplicidad de armas, vas a encontrarte más a gusto con *Incoming*. ■

- **A favor:** Un sistema de juego sencillo pero pasado de moda. Un sitema AI fantástico. 21 misiones que atravesar. Un buen modo para dos jugadores.
- **En contra:** Más de lo mismo.. En algunos aspectos es muy básico. Te vas a hartar muy rápidamente de los paisajes con esa arena inacabable.

DC-M 6



REVIEW

Rayman 2

Una apariencia fantástica, un sistema de juego de la vieja escuela. Por fin algo frances de calidad

Ya debías pensar que los viejos juegos de plataforma habían desaparecido, que ya estaban muertos y enterrados desde que el apostó decididamente por las 3D. Cuando Mario salió a la luz de nuevo en este mundo feliz en 1996, parecía que los días del salto de precisión y de aquellos acertijos que te ponían de los nervios habían quedado atrás. Pero después de un proceso de desarrollo tan larho que hasta hubiese avergonzado a los chicos de Nintendo (unos tres años de decadencia), *Rayman 2* ha aparecido con todas las garantías de convertirse en un clásico de los juegos de plataformas sencillos. Parece un feliz reliquia de la era de los 16 bits pero, eso sí, luce estupendo y se juega aún mejor.

El juego continúa donde lo dejó *Rayman*,y está trufado de saltos plataformeros y poco comprensible humor francés. *Rayman* es un personaje de dibujos animados que tiene algo de objeto de culto en su país natal (es decir, no es muy popular), allí los personajes monstruosos, las criaturas faltas de brazos o de piernas o amorfas, hechas con cuatro garabatos se encuentran entre las aventuras preferidas televisadas por la tarde. Sus rarísimas payasadas con los Teensies, Globox y el Hada Ly puede que no sean del gusto de todo el mundo; pero si eres el tipo de persona que puede completar *Sonic Adventure* sin pestañear, entonces *Rayman 2* puede que te proporcione el tipo de desafío que buscabas.

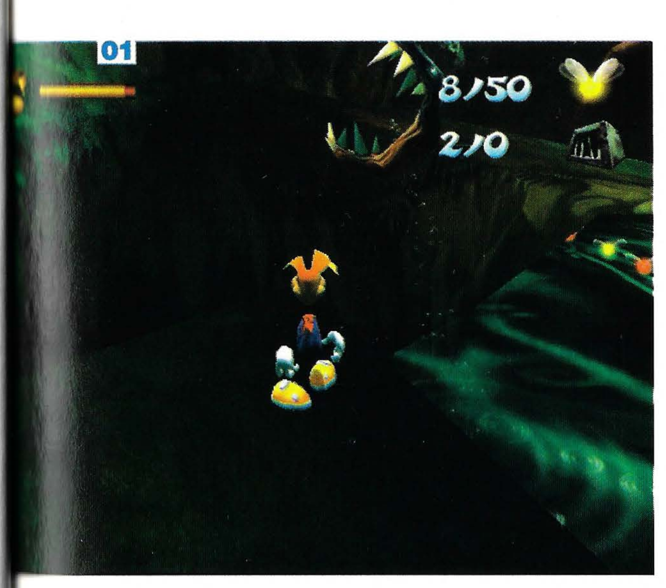
La historia va de malvados piratas intergalácticos y (supuestamente) criaturas monísimas. Estas criaturas monísimas querrían vivir en paz en su planeta natal, pero como los viejos piratas les han quitado todos los Lums (las bolitas de la bondad que las criaturas monísimas necesitan) del centro del planeta y las han dispersado por todo el lugar, el equilibrio armónico del espacio está puesto patas arriba y nadie puede dormir por la noche. El resto ya te lo imaginas, basta con decir que los Lums son los tradicionales anillos o monedas de oro, y *Rayman* debe conseguir un cierto número para ganar la entrada a la guarida de los piratas y restablecer el orden en el Gran Esquema de las Cosas.

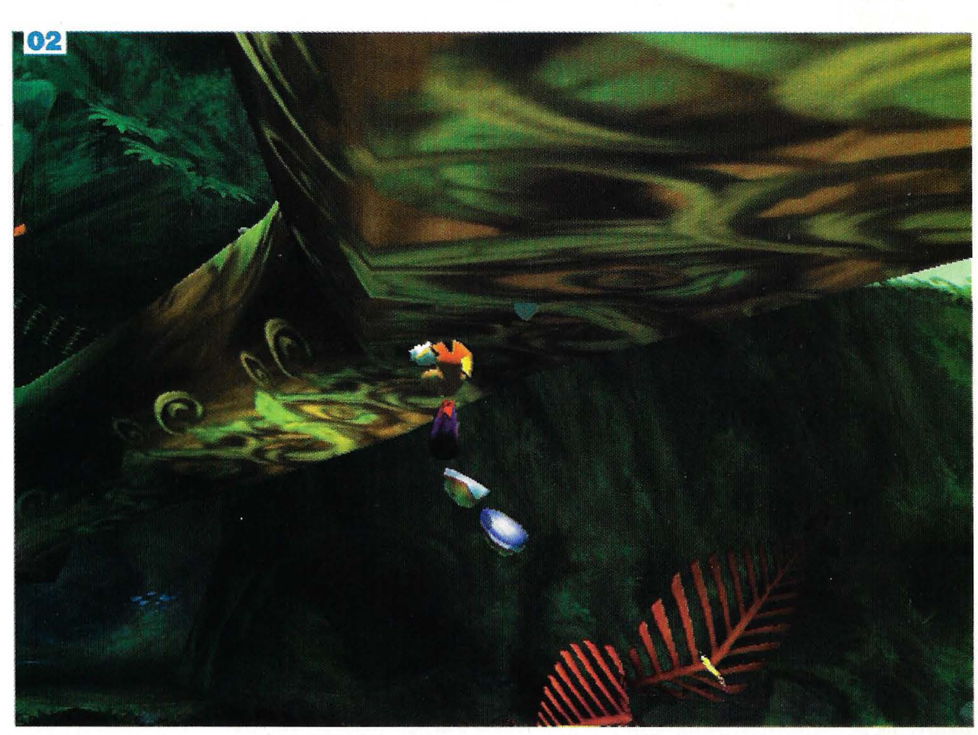
Después de una larga intro habrás ayudado a una maravillosa criatura mutilada a escapar de la prisión de un galeón

FICHATÉCNICA

- Editor: Ubi Soft
- Desarrollador: Ubi Soft
- Precio: 8.990 Ptas
- A laventa: Marzo
- Jugadores: Uno
- Extras: 60Hz

> "Si eres el tipo de persona que puede completar *Sonic Adventure* sin pestañear, entonces ***Rayman 2*** te proporciona **el desafío que buscabas.**"





"Los ambientes han sido elaborados con todo detalle, **son sorprendentes."**









01 Cuando veas a las pirañas que saltan del agua, ten por seguro que un chapuzón sería fatal. No hay inconveniente en nadar en otras aguas, a excepción de cuando el juego decide engañarte). **02** La animación es en todo momento soberbia.

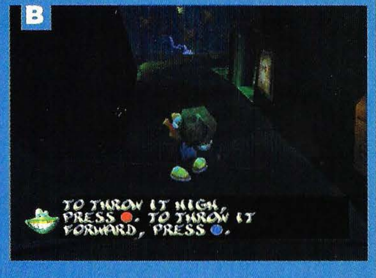
volador, simplemente es cuestión de disparar a un agujero que hay a un lado y salir. Le sigue otra escena: en esta te encuentras corriendo alrededor del área de entreno, aprendiendo los limitados movimientos de *Rayman* (saltar, disparar y deslizarse) y admirando el paisaje. Las piedrecitas del suelo proporcionan pistas sobre qué movimiento debes realizar. Los controles responden en todo momento y es fácil acostumbrarse a su uso, puedes acceder a movimientos y a lanzamientos con tan sólo dos botones, y usar el gatillo de la izquierda para activar un sistema de disparo con blanco seguro parecido al de *Shadow Man*. Y esto es todo lo que hay. Parece un juego de manejo sencillo y de diseño abierto, pero enseguida comprobarás que te ves casi forzado a seguir un itinerario lineal y que la CPU hace todo lo posible porque no te pierdas.

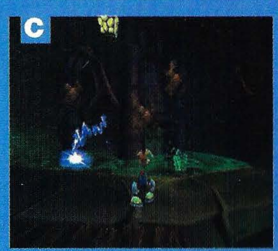
Pero no sería justo definirlo como un juego demasiado fácil. *Rayman 2* es una experiencia intensa y exigente desde el primer nivel. Después de machacar unos cuantos piratas atontados y flotando en un aire termal en las primeras escenas del juego, te vas a encontrar a ti ▶

Menudos puzzles

Rayman 2 tienes sus mejores momentos cuando se olvida de la precisión en el salto y te demuestra por qué les costó tres años de trabajo intenso para producirlo. Alguno de los elementos de los paisajes y de los encuentros entre los protagonistas son rotundamente brillantes. Fíjate sino en la escena en que aparece este puzzle.



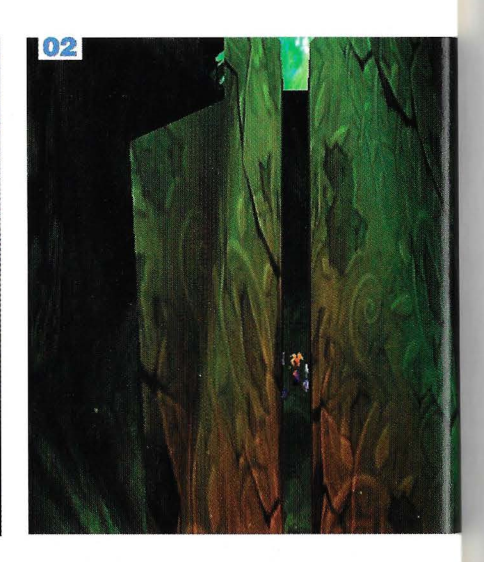
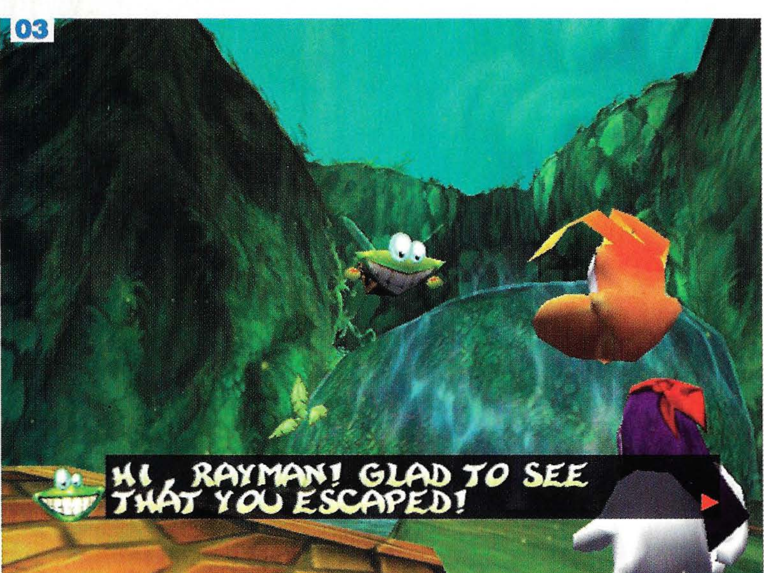




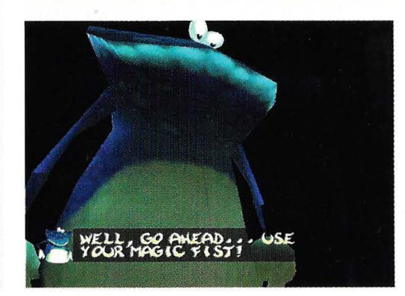


A El hada Ly ha sido aprisionada en esta brillante luz azul. Mejor que la apagues.
B Desplaza los barriles explosivos hacia la máquina sospechosa que hay al final.
C Cada vez que se te aproxime un cohete, sacúdelo en el aire, esto va a hacerte ganar tiempo.
D Y hazlos volar por los aires en dirección hacia la máquina cuando los tengas suficientemente cerca.










01 Rayman es tan sorprendentemente feo que las mariposas caen del cielo, muertas, al ver su cara.
02 Si hay dos muros paralelos como estos, Rayman puede escalar entre ellos como un montañista.
03 Es en momentos como éste en los que deseas haberte traído la cámara.
04 Las bolitas de energía no emiten luz en tiempo real, es una de las pocas cosas que falla en el juego visualmente hablando.

«Comete **el error más insignificante** y serás transportado de nuevo al principio, además de **mermar** un buen trozo **tu barra de la salud.**»

mismo transportado por un monstruo marino a alta velocidad en una pista de esquí acuático de gran eslálom, conduciendo un cohete explosivo a velocidades mucho más altas, y trabajándote las plataformas más molestas que te hayas encontrado desde *Prince of Persia*. Comete el error más insignificante y serás transportado de nuevo al principio de la sección, además de mermar un buen trozo tu barra de la salud. Y así hasta que "mueras" definitivamente y tengas que volver a iniciar el nivel. En este momento te plantearás si vale la pena seguir o jugar a algo menos nocivo para tus nervios. Como la ruleta rusa.
O sea, nada que objetar en lo que a dificultad se refiere. Es un juego duro de pelar, y eso nos gusta. El diseño de niveles cumple de sobras y no carece de inventiva, aunque hay momentos en que no se entiende del todo la utilidad de alguna de las secciones. Algunos jugadores encontrarán frustrantes esas trampas que se activan en milésimas de segundo esos saltos de muy alto riesgo en que tienes que sincronizar muy bien la secuencia para no caerte.

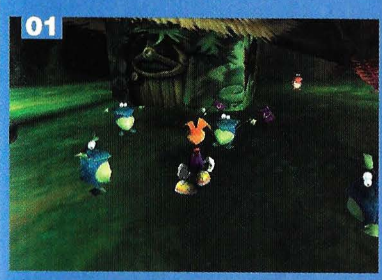
Desde luego, no es tipo de jugabilidad inmediata y algo frenética que ofrecía Mario.
Los ambientes han sido elaborados con todo detalle, con placeres visuales tales como las cascadas o los arrecifes de coral submarinos presentados con una claridad sorprendente. El movimiento es muy suave y alcanza los 60 fps, haciendo que todo en general casi parezca una película por ordenador. Esta vez Ubi Soft sí que se ha esforzado en exprimir el hardware de la Dreamcast.
Si *Rayman 2* es o no tu tipo depende de cuánto valores las proezas en gráficos y de hasta qué punto los plataformas sean tu género favorito. Si es así, prepárate a dedicar montones de horas y alguno de los puzzes más originales y angustiosos de la historia.

A favor: Gráficos, niveles interminables, un desafío constante. Los fans incondicionales de los juegos de plataformas tradicionales van a adorarlo.
En contra: Exige demasiada precisión, los personajes son más bien raros y poco simpáticos y a ratos se hace algo repetitivo.

DC-M 7

¿Que hacen los Lumbs?

Como cualquier otro juego de plataformas decente, *Rayman 2* tiene su parte de extras escondidos para ser descubiertos por los jugadores expertos.
Si eres lo suficientemente bueno como para encontrar los Lums en ciertos niveles, vas a poder dar con juegos de regalo bastante respetables. Uno de ellos es la carrera entre un bebé Globox (tú) y un robot gigante. Tienes que aporrear los botones tan rápido como puedas para conseguir que las patas de esta criatura horrible se eleven. Es difícil pero la sorpresa reservada al ganador vale la pena. Hay otros subjuegos.
El Globox Disc es aparentemente el entretenimiento número uno en el mundo de Rayman, pero para el resto de nosotros es un concurso de resolución de puzzles para varios jugadores. El objetivo del juego es conseguir Lums desde el centro del laberinto y transportarlos a tu propia base para sumar puntos. Puedes derrumbar barreras para bloquear y hasta provocar accidentes en los que pierdan vidas. El ganador es el primer jugador que llegue a una puntuación predeterminada. Como puzzle multijugador competitivo hasta la histeria la verdad es que convence. Nos debería mantener ocupados hasta que *Chu Chu Rocket* salga en versión PAL.









01 Ray recibe una calurosa bienvenida en Globox Village.
02 Pásalo en grande rebotando en las telas de araña para conseguir corazones. Cosa fácil.
03 El juego de la pirámide es un poco más difícil.
04 ¡Soberbio! Al estilo de los bombardeos de *Tempest* para un solo jugador.
05 El primer plato, el Globox Disc. Consigue nuevos amigos por ahí y ponte cómodo para disfrutar de la mejor acción para varios jugadores.

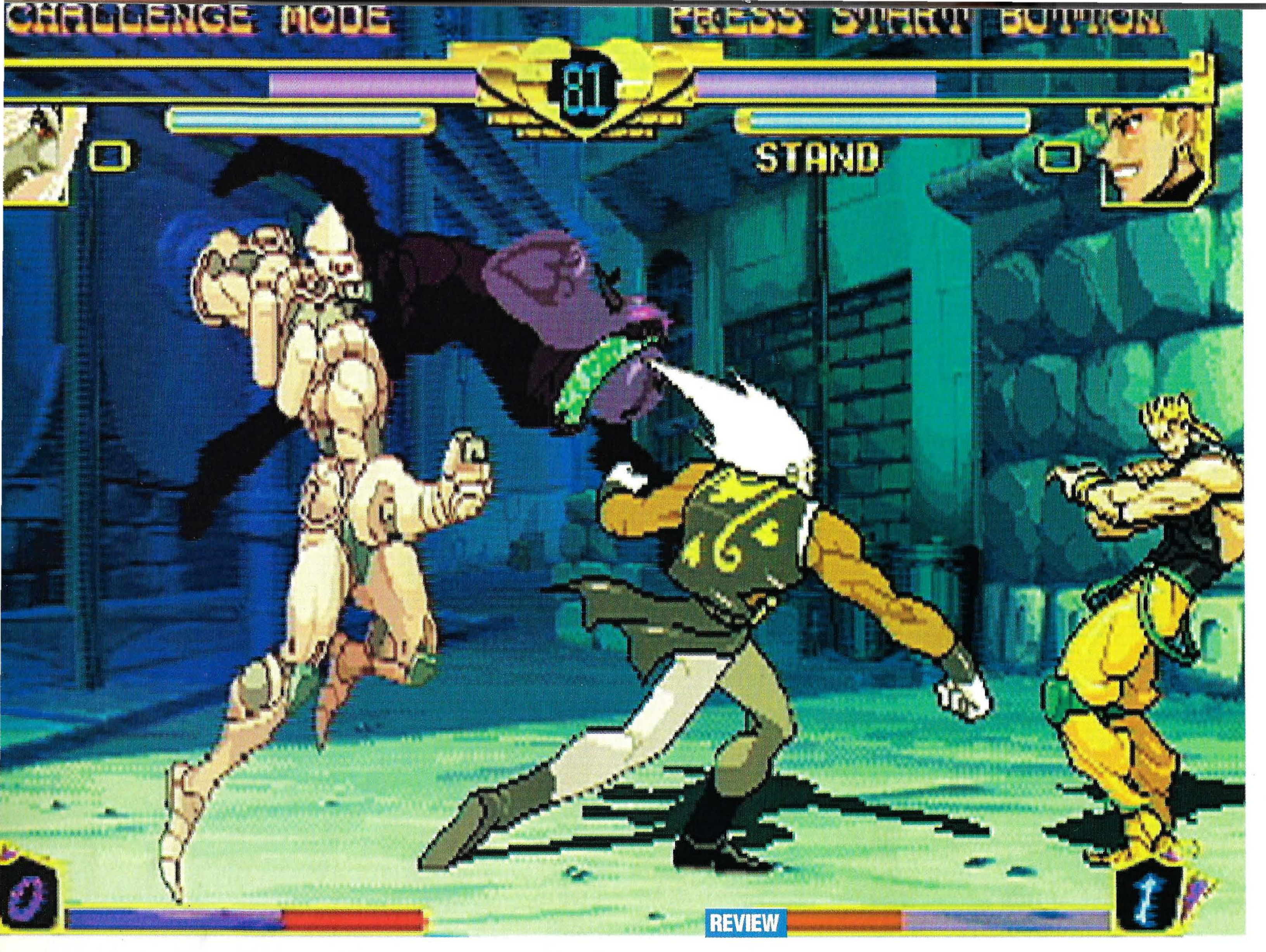
05

LUMS 0/3
SCORE 100

LUMS 4/4
SCORE 500

LUMS 0/3
SCORE 0

LUMS 0/1
SCORE 0



JoJo's Bizarre Adventure

Pechos hiperdesarrollados y enanos psicóticos están al orden del día en este juego.

La maestría *beat'em up* en 2D de Capcom no acaba en *Street Fighter*. En algún rincón de un salón recreativo cutre, probablemente al lado de la fiel máquina *Bubble Bobble*, reposa una rareza de importación llamada *JoJo no Kimyouna Bouken*. Debemos admitir que no sabíamos ni que existía, por lo que cuando apareció como juego para la Dreamcast la sorpresa fue agradable.

JoJo's Bizarre Adventure, como se ha titulado fuera de Japón, es un juego situado en la fina línea que separa la locura oriental de la demencia más absoluta. Basado en un cómic *manga*, narra la historia de dos aventureros, Joseph y Jotaro y su séquito de monstruos de feria. La alineación, de 16 luchadores, es una de las selecciones de personajes más insólitos que hayamos visto jamás. Hasta los más normalitos tienen algunos movimientos que te dejarán pasmado, como lanzar coches de segunda mano o pedazos de edificios a sus oponentes. Existe un personaje femenino que hace que sus pechos se hinchen hasta que disparan cachitos de metralla, verlo es realmente traumático, créenos. Por si fuera poco, durante los movimientos especiales verás aparecer cantidad de efectos gráficos, todo ello amenizado con gritos y chillidos al más puro estilo japonés.

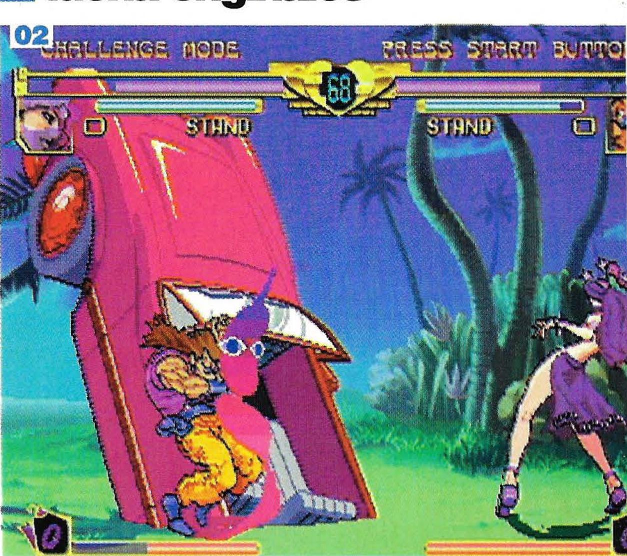
En efecto, este juego es muy raro, pero su sistema de combate es sencillo y elegante. Dispones de tres botones para los tres tipos de ataque –suave, medio o fuerte– y no hay distinción entre puñetazos y patadas. El tipo de movimiento que harás depende de lo que tu personaje y su contrincante estén haciendo en ese momento, lo que significa que puedes crear unos combos y unas piruetas aéreas impresionantes con sólo unos toquecitos en el *pad* de control. Lo que ya es un escándalo es conseguir combos de diez golpes solamente pasando de un botón a otro, presionándolos en secuencia, aunque en el modo de entrenamiento esto tiene fácil réplica. El nivel de dificultad media no supone ningún gran reto (nosotros lo completamos en el primer intento, a base de darle a los botones continuamente) pero, eso sí, para ►

FICHA
- Editor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 pesetas
- A la venta: Abril
- Jugadores: Uno o dos
- Extras: 60 Hz y rumble pack

"Este juego nos **enseña la diferencia** entre **locura oriental y** absoluta **demencia".**



“Estamos de suerte: todavia es posible encontrar **juegos de lucha originales”**











01 Las imágenes estáticas no hacen justicia a la calidad de la animación durante la mayoría de ataques especiales.
02 Mira como se levanta el coche del suelo para atacar.
03 El Stand sombra de Alessy le protege de los ataques.
04 El enano psicótico se pone manos a la obra.

Stand muy bien

Los Stands,o mascotas guerreras, son geniales. Todos deberíamos tener uno. Los hay de todas las formas y de todas las medidas, y no tienen manías por juntarse con una especie u otra. Ten cuidado con los Stands de Petshop el águila y Iggi, ese chucho que parece inofensivo. La desagradable especialidad de Iggi, mientras su Stand mantiene al enemigo ocupado es quedarse pegado a la cara de la víctima y cometer una especie de violación oral atroz. Menos mal que un pedacito borroso de pantalla con voluntad censuradora nos ahorra los detalles.

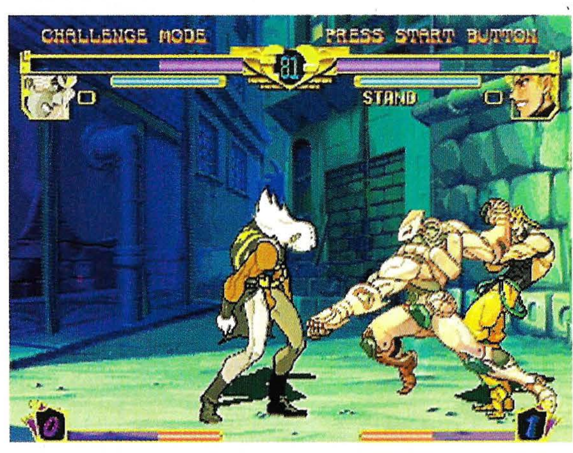




A Con el tiempo, Petshop te irá cayendo bien. Peso ligero y fácil de eliminar.
B A no ser que quedes fuera de su alcance, eres presa fácil de cualquier cazapájaros.
C ¡Cielos! Iggi haciendo de las suyas en una de las cut scenes. Esperemos que alguno de esos tipos lleve encima un enjuague bucal.

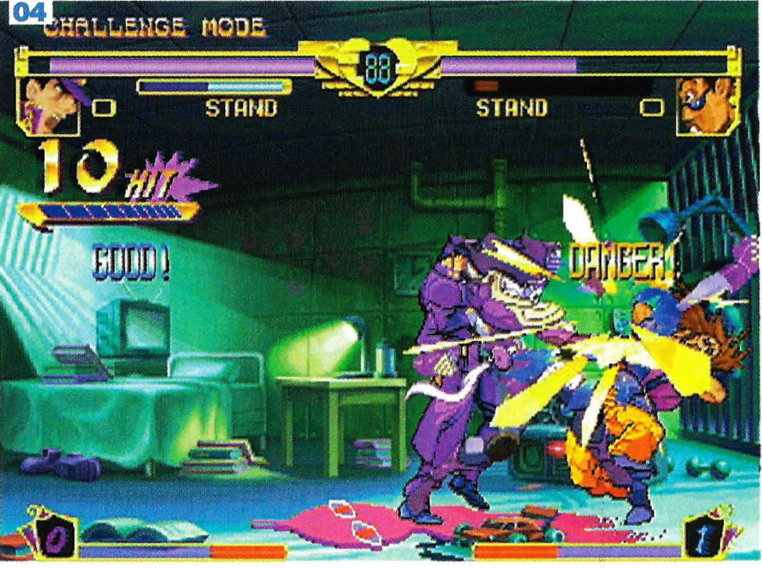












"Que **a estas alturas** un juego **nos sorprenda**, es todo **un gustazo**".

▶ completar el nivel más difícil hace falta ser todo un experto en *beat'em ups*. Si tienes experiencia porque *Street Fighter* ya ha pasado por tus manos, te recomendamos que aumentes el nivel de dificultad un par de grados, porque si no te vas a aburrir terminando el juego en un abrir y cerrar de ojos.

Donde *JoJo* realmente marca la diferencia con otros juegos de lucha es en el empleo de "*Stands*". Los *Stands* son una especie de superhéroes elementales que cada personaje puede invocar cuando quiera. Cuando el *Stand* esté en activo, hará la mayor parte del trabajo sucio por ti, con un poderoso repertorio de nuevos movimientos del que disfrutar. El *Stand* causa daños igual que su amo y también tiene una barra de energía que se va consumiendo con cada golpe. Cuando la barra queda vacía, el *Stand* desaparece temporalmente, dejando a su amo vulnerable durante el segundo escaso que tarda en reponer su energía –el momento ideal para atacar.

Los *Stands* son todavía más raros que los personajes principales, aunque describir a los más fantasmagóricos es algo complicado. Midler, una mujer que vive en un árbol (por lo que hemos visto) posee un *Stand* excelente que toma la forma de una sangrienta boca flotante, tan letal como el matón jorobado de Iggi y la sombra púrpura de Alessy. Pero el más peligroso de todos los *Stands* es el de Dio, que puede detener el tiempo alrededor de un oponente –y eso da mucha rabia cuando eres tú quién sufre las consecuencias.

En una de las pantallas que cuentan la historia se intuyen ciertas pistas sobre la debilidad de Dio, pero todavía no sabemos exactamente qué es. D'Bo es el único personaje que en lugar de un *Stand* tiene un compañero de viaje: un muñequito de ventrilocuo armado con una navaja. Así que puede sentarse tan pancho mientras el enano ataca a los contrincantes en un torbelllino de destellos de acero y astillas. Perfecto para los fans de José Luis Moreno pero para los demás, resulta algo retorcido.

Es un juego de lucha con mucha gracia y poco convencional. La historia que se desarrolla en las escenas de enlace, entre combate y combate, también tiene poco de convencional y es completamente distinta para cada personaje, lo que te motivará a jugar con los 16 para ver qué pasa. El disco también incluye la primera versión *arcade*, titulada *JoJo's Venture*, una versión reducida del juego con menos personajes y un argumento distinto. Aunque no goce de la profunda jugabilidad de los *beat'em ups* más ilustres de Capcom, se agradece poder encontrar un juego que todavía puede sorprendernos. "Locura" es una palabra que se queda corta. ■

www.capcom.com
Una completa Web con las novedades de esta mítica compañía.

- **A favor:** Los gráficos tienen estilo y en el campo de la animación se ha prestado mucha atención al detalle.
- **En contra:** La gama de movimientos es bastante limitada. Demasiado fácil de superar.

DC-M 7

01 El monigote de ventrílocuo con más mala leche desde Doña Rogelia.
02 ¡Fíjate lo que puede subir un combómetro cuando los dos luchadores están quietecitos, haciendo poses!
03 Una buena manera de zafarte de un ataque especial. Y además impresiona.
04 Parece que el combate ha terminado, pero –¡un momento!– ¿Qué es eso que hay en el suelo? ¿Una alfombra de los *Teletubbies*?

La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tienes la lista de los más vendidos del mes, cortesía de CentroMail (902 171819, www.centromail.es), y un par de juegos que te recomendamos.



1 NBA 2K

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Simuladores deportivos hay muchos, pero ¿cuántos tienen unos gráficos maravillosos y funcionan con una suavidad de guante de seda?



2 Crazy Taxi

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Esta joya del arcade más desquiciado se lo merece todo. Diversión arcade en estado puro. Podría ser más realista, pero no más divertido.



3 Soul Reaver

Editor: **Proein** Desarrollador: **Crystal Dinamics**

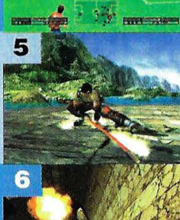
Inmenso, absorbente y profundo. ¿Quién no ha soñado alguna vez con ser un vampiro? Ah, ¿sólo nosotros?



4 Virtua Striker2 ver. 2000.1

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

Esto también es fútbol, y a la gente el fútbol le gusta por es que es un valor seguro. Como las conversiones de arcade de Sega.



5 Soul Calibur

Editor: **Sega** Desarrollador: **Namco**

Cede posiciones en la lista de ventas pero no en nuestros corazones. Que nadie nos pregunte si preferimos este juego o *Shenmue*, es una elección demasiado difícil.



6 Sonic Adventure

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sonic Team**

¿Es un relámpago? ¿Es una ametralladora portátil? No, es el erizo más famoso del mundo virtual. Un clásico.



7 Deadly Skies

Editor: **Konami** Desarrollador: **Konami**

No es nuestro juego preferido, pero a la gente le gusta volar y disparar, así que su éxito es del todo comprensible.



8 Shadow Man

Editor: **Acclaim** Desarrollador: **Acclaim**

Grande como la vida, largo como una feria sin algodón de azúcar. Adictivo y claustrofóbico.



9 The House of the Dead 2

Editor: **Sega** Desarrollador: **Sega**

La conversión del juego de los zombies y la pistolita nacía con expectativas de éxito casi seguro. Y triunfa, vaya si triunfa.



10 Tee Off

Editor: **Acclaim** Desarrollador: **Acclaim**

¡Sorpresa! A los jugadores de Dreamcast les gusta el golf. O al menos el golf virtual, cuando es así de divertido y dinámico.

www.centromail.es

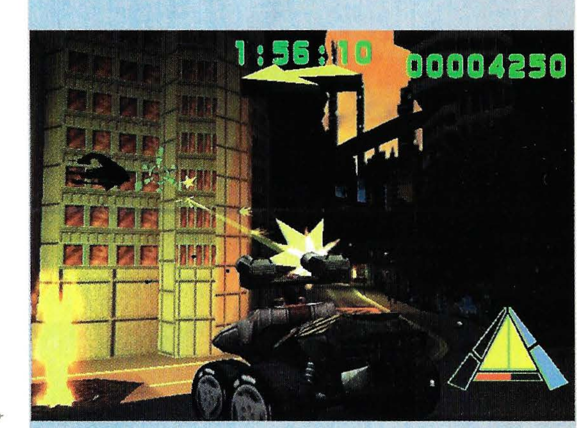
DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



Tomb Raider

Que si es una conversión de un juego de PSX, que si la tía del mono y las trenzas ya está muy vista, que si patatín y patatán... Pero el caso es que *La última revelación* cayó en nuestras manos hace un par de semanas y ¡nos hemos quedado pegados! Que sí, que nos gusta de verdad. Llámanos vendidos si quieres.



Red Dog

El mejor *shoot'em up*, la mejor partida múltiple... Y además, un juego de esos en que alienígenas muy feos se dedican a incordiar cosa mala y tú salvas el planeta a tiro limpio. Y con su punto de estrategia y hasta algo de sentido del humor.



GUÍA DE INVERSIONES



DOS NUEVOS VALORES SEGUROS POR LOS QUE APOSTAR EN LA BOLSA DE LA DIVERSIÓN DOMÉSTICA: *SOUL REAVER* Y *RED DOG*. PUEDES NO HACERNOS CASO Y COMPRAR OTROS JUEGOS, PERO LUEGO NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS.

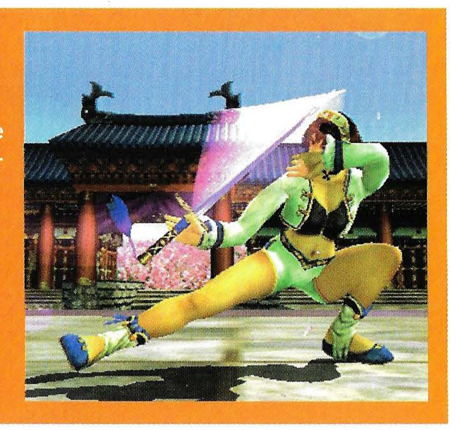
SOUL CALIBUR

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

Soul Calibur es, por ahora, el único juego absolutamente imprescindible de la máquina de Sega. Se puede sobrevivir sin *Sega Rally 2*, sin *Sonic Adventure*, sin *Virtua Fighter 3tb*... Pero si conoces a alguien que tenga una Dreamcast y no quiere comprar *Soul Calibur*, mátale de nuestra parte.

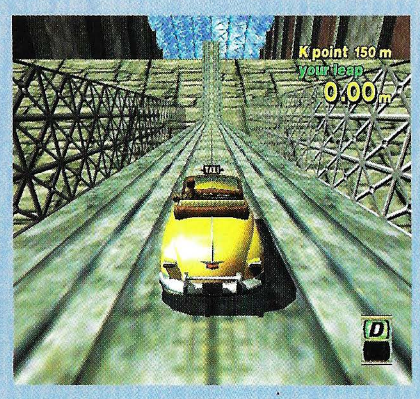


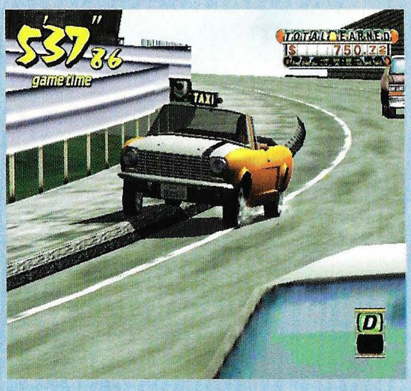
CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil previews y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra dremacast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, rumble pack
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade



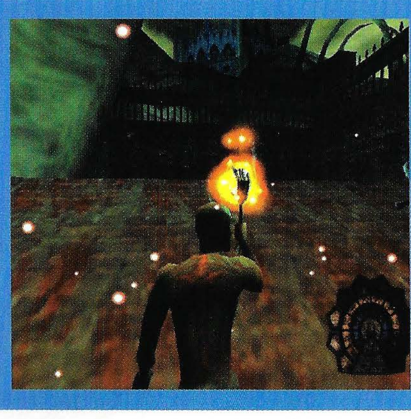


SHADOW MAN

Al igual que *WWS 2000*, éste juego tarda en crear adicción. Es tan grande y complicado que al principio te parece más una tomadura de pelo que otra cosa. A medida que te metes en él vas descubriendo nuevos secretos y ya no puedes parar. El juego se acaba convirtiendo en una experiencia claustrofóbica y espeluznante. Sin duda, *Shadow Man* es la primera gran aventura en 3D para dreamcast. Lo es porque es complicado, inteligente y oscuro.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Acclaim
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Enorme. Un montón de cosas qué hacer. Grandes gráficos y excelente sonido.
- **En Contra:** Tal vez sea demasiado grande para ciertas algunos.



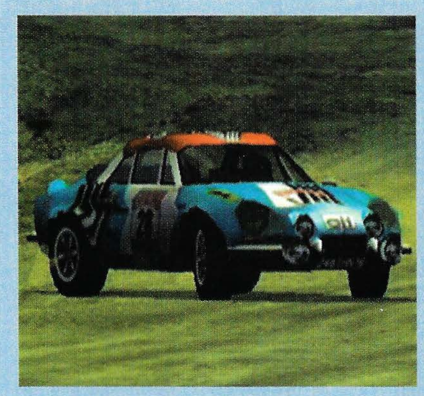


SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios dife rentes.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...)



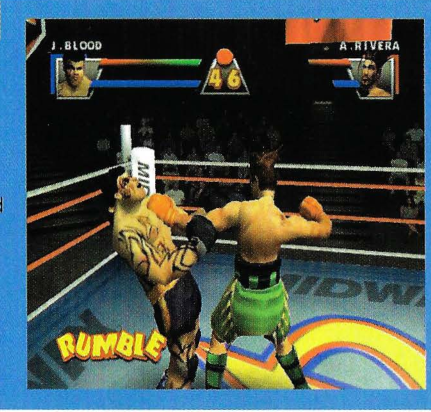


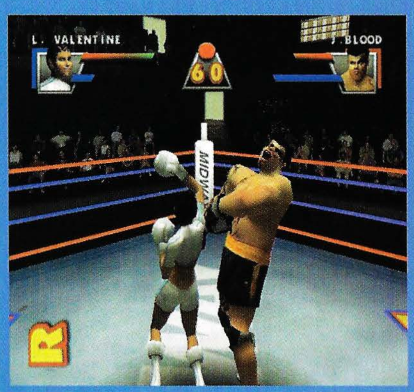
READY 2 RUMBLE

Está siendo un verdadero éxito en todo el mundo, y no es para menos. El primer juego de boxeo para Dreamcast es, también, el primer juego de boxeo realmente bueno de la historia. Su sistema de control no tiene precedentes. Los personajes más simpáticos y variados que puedas imaginar, un presentador real, unos gráficos fabulosos... Este juego es una joya, aunque no te guste el boxeo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Midway
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Opción 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos, cantidad y calidad de luchadores, un presentador de lujo, ritmo y un control excelente
- **En Contra:** Ganar a la CPU puede resultar demasiado difícil.



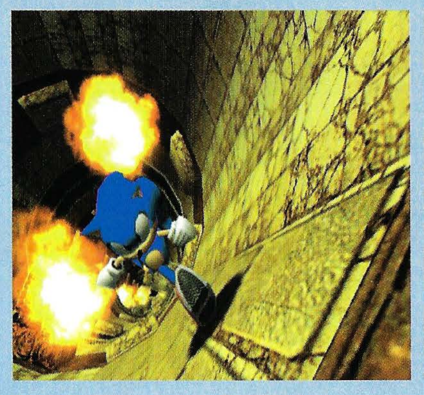


SONIC ADVENTURE

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60Hz
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.



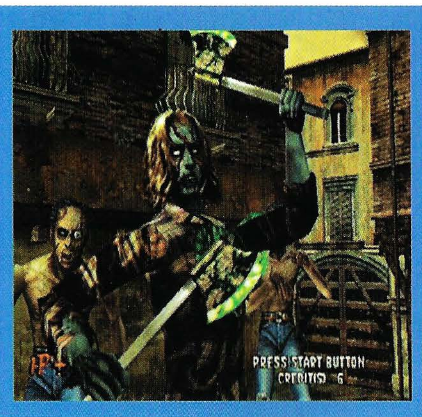


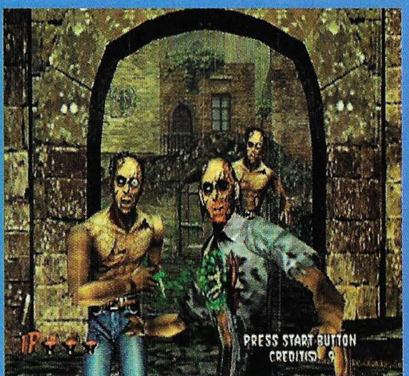
THE HOUSE OF THE DEAD 2

Es tan magnífico, que la primera vez que lo vimos pensamos «bueno, algo tan bestial no saldrá para la próxima consola de Sega. Ya ves, las apariencias engañan: sí ha salido para Dreamcast, y no se diferencia prácticamente en nada. El secreto de la magnífica conversión de este título se lo debemos a la placa Naomi, en la que está basada la recreativa. Dreamcast utiliza un sistema casi idéntico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas. Con pistola 13.990 Ptas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Pistola y rumble pak
- **A Favor:** Gráficos idénticos a los de la recreativa, muchas rutas, fabuloso modo para dos jugadores.
- **En Contra:** Difícil.





VIRTUA FIGHTER 3TB

No es la mejor conversión de la historia, la verdad. No obstante, Sega tampoco ha pretendido disimularlo, y por eso ha incluido un modo historia que te permite ver cómo ha evolucionado la serie. Los escenarios del juego no son los mismos que los de la recreativa y los personajes están modelados con algunos polígonos menos. Estos detalles carecen de importancia porque el resultado es magnífico.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Rápido, dinámico, intuitivo, estratégico, realista, completo, largo, complejo.
- **En Contra:** No es gráficamente exacto al arcade; la jugabilidad no se diferencia lo suficiente de la de *VF2*.





SOUL REAVER

La secuela del juego para PSX *Omen:Legacy of Kain* le saca unos trescientos pueblos de ventaja al original gracias a uno de los guiones más completos y creíbles que hemos visto en mucho tiempo. En el papel de Raziel, un vampiro atormentado y poderoso, debes recorrer dos áreas de juego inmensas o dominios, el dominio Físico y el Dominio Espectral, cada uno con su propia lógica y sus reglas de juego. Una fan-

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Crystal Dinamics
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: VM
- **A Favor:** Gráficos magníficos, muy buen diseño de niveles, inmortalidad, no hay tiempos de carga.
- **En Contra:** Se come la VM.



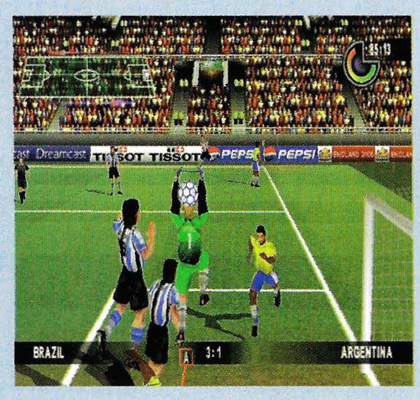


WW SOCCER 2000

De entre todos los juegos de fútbol hasta ahora aparecidos para dreamcast, éste es el más real y, por consiguiente, nuestro preferido. Para los que sólo buscan un juego rápido en el que puedas marcar de chilena desde el córner, *WWS 2000* no es recomendable. En cambio, si tienes el tiempo y la paciencia que el juego requiere, las gratificaciones son notables. Dominarlo es amarlo.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Silicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras:
- **A Favor:** Gran sistema de pase y disparo, realista, grandes gráficos y un montón de equipos y competiciones
- **En Contra:** Demasiado lento.



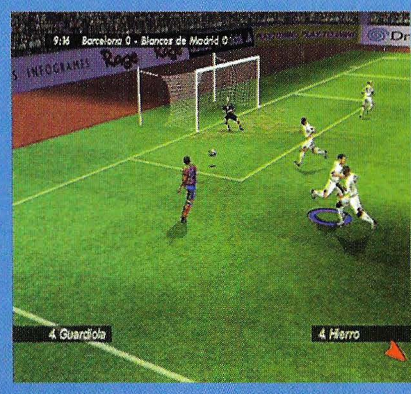


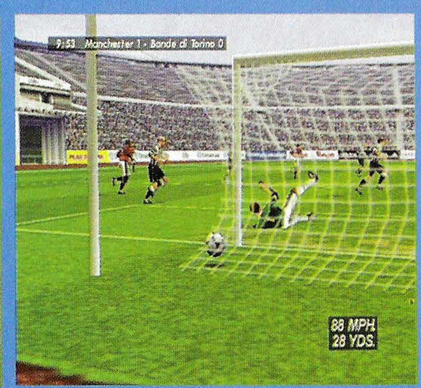
UEFA STRIKER

UEFA Striker es el primer juego de fútbol en aparecer para DC, un simulador que trata de combinar las opciones de *FIFA* con la jugabilidad de *ISS Pro*. Casi lo consigue. Para ser una primera versión es buenísimo, así que esperamos ansiosos la secuela, ya que con un par de retoques, éste puede convertirse pronto en indispensable. Éxito asegurado y existencias agotadas en nuestro país.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Rage
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: VM, 60Hz
- **A Favor:** Buenos gráficos jugabilidad fluida. Gran modo de entrenamiento
- **En Contra:** Falta de movimientos y modo muy confuso para cuatro jugadores.





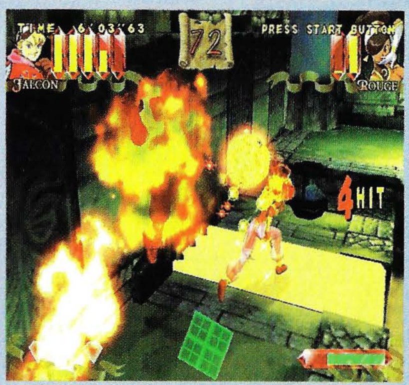
POWER STONE

DC-M 9/10

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a dominar, pero dificílisimos de llegar a dominar por completo.

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito
- **En Contra:** Demasiado fácil de com pletar





ZOMBIE REVENGE

DC-M 8/10

Otra conversión arcade. Y otro resultado de arcade puro y duro. Este juego viene para seguir con la bonita tradición de esta máquina de ofrecernos nuevos zombies cada mes. Con los movimientos de *Virtua Fighter*, con un montón de armas, esto es como *un House OF The Dead* en tercera persona. Lucha y aniquilación de zombies en un juego que se desmarca de la moda del terror para crear algo ciertamente divertido y adictivo.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Grandes enemigos, brillantes gráficos, muchas armas y muchos movimientos
- **En Contra:** Tiene zombies pero no es un juego de terror.



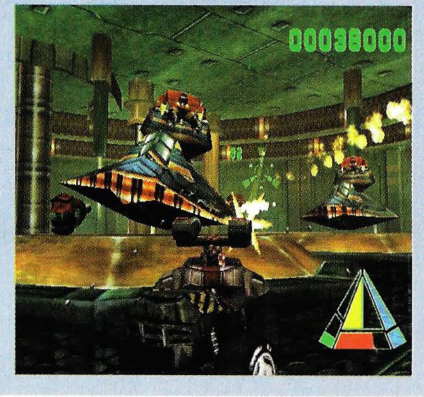


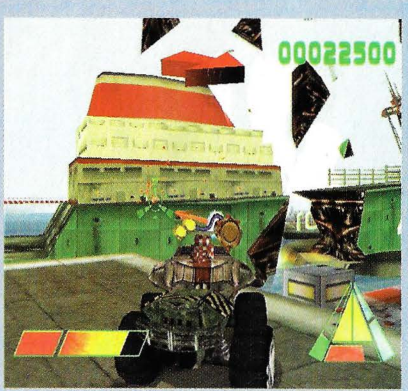
RED DOG

DC-M 8/10

El mejor *shoot'em up* para Dreamcast sin ninguna duda y también uno de los que ofrecen mejor partida multijugador. No es GoldenEye ni Quake II pero se acerca, gracias a su sistema de juego variado, inteligente y adictivo. Sólo seis niveles, pero múltiples misiones que incluyen muy estimables elementos de estrategia. Despanzurrar alienígenas a los mandos de un buggy blindado nunca fue tan divertido.

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Argonaut
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 Hz
- **A Favor:** Shoot'em up inteligente con escenarios variados y buena estructura de misiones. Muy buena partida multijugador.
- **En Contra:** Le falta algo de atmósfera.





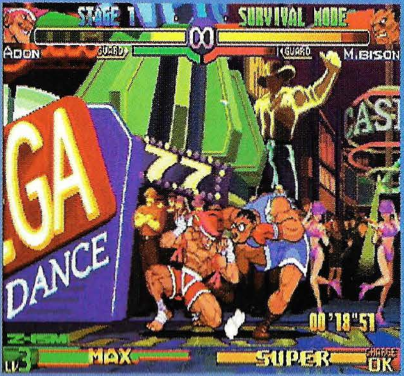
STREET FIGHTER ALPHA 3

DC-M 8/10

Capcom actualiza sus famosas series con este juego. Bueno, las actualiza sólo un poco, pues por muy fantásticos que sean los movimientos, geniales los personajes y creativos los entornos, *Street Fighter Alpha 3* sigue siendo en 2D. Esto provoca que uno acabe de jugar a este juego y, sí, se lo ha pasado muy bien, pues es una creación de quienes entienden la lucha mejor que nadie, pero si has jugado a *Soul Calibur* ya no puedes volver a las 2D.

- Distribuidor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras:
- **A Favor:** Conversión perfecta, un montón de acciones y gran velocidad
- **En Contra:** En contra: 2D, algo sobado

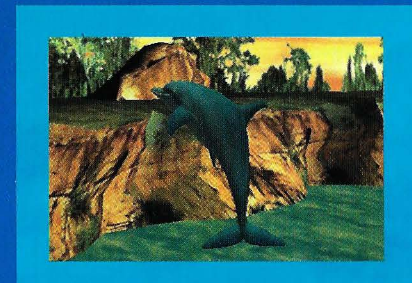


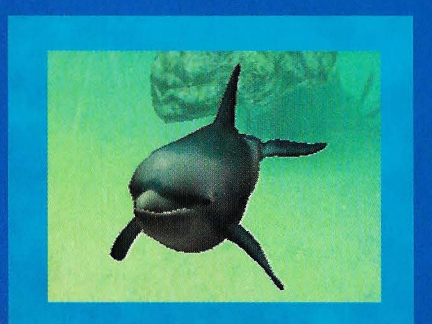


LLEVABA UNOS CUANTOS AÑOS SIN ASOMARSE A LA SUPERFICIE. PERO AHORA EL PLANETA LE NECESITA DE NUEVO, Y ECCO EL DELFÍN HA VUELTO PARA PROTAGONIZAR LA MAYOR AVENTURA ECOLÓGICA DE LA HISTORIA


BIENVENIDOS
AL PAIS
DEL AGUA

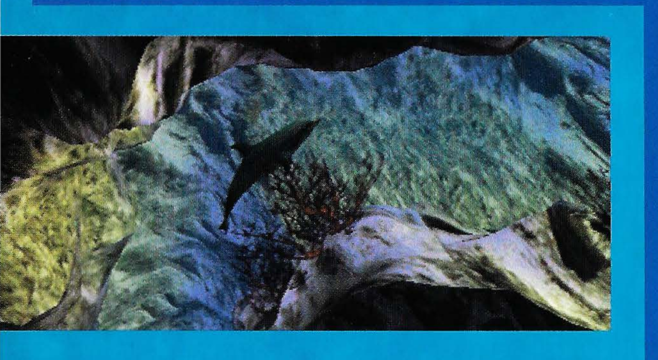
Olvídate de los misiles rusos y del integrismo islámico, hoy por hoy la principal amenaza a que nos enfrentamos es de tipo ecológico y se llama efecto hibernadero. De momento habitamos ese tercio de la superficie del planeta que todavía no cubren las aguas, pero en cuestión de muy pocos años podremos hablar de apenas una quinta parte, incluso de un planeta completamente acuático. Será un cataclismo de terribles efectos del que sólo pueden salvarnos los delfines.





La vida está llena de paradojas: Ecco su especie no tienen gran cosa que perder si el planeta se convierte en un gigantesco acuario, pero son precisamente ellos los que más hacen por impedirlo. Al menos, a eso dedican sus esfuerzos en esta lujosa aventura ecológica, *Ecco the Dolphin: Defender of the Future.* Ecco es todo un veterano de la lucha medioambiental, debutó en la Mega Drive de Sega en 1993 y desde entonces no ha dejado de nadar y desfacer entuertos. *Defender of the Future* nos sitúa en una época de paz, harmonía y equilibrio ecológico. La única amenaza es una fuerza maligna que ha creado un vórtex que permite viajar por el tiempo. Como suele suceder en estos casos, viajan al pasado para cambiar el futuro, y Ecco viajará también para intentar impedirlo.

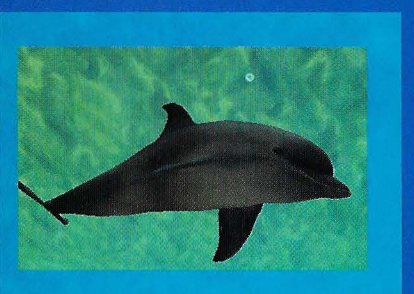
"ES MÁS UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA QUE UN VIDEOJUEGO NORMAL. DURANTE TREINTA HORAS, TE VERÁS A TI MISMO EXPLORANDO UN HERMOSO ESCENARIO SUBTERRÁNEO Y PRACTICANDO TUS HABILIDADES DE PEZ".



La aventura está dividida en una serie de mundos cada uno con escenarios diferentes. En total, son 32 son inmensos niveles a explorar. El primer mundo es Cristal Bay, una isla paradisíaca llena de arrecifes de coral, cuevas subterráneas, túneles y lagos. Los otros son desde una especie de Atlántida a una base minera subacuática que está contaminando la atmósfera o un poblado de delfines mutantes. El nivel final enfrenta a Ecco con la reina de un perverso ejército alienígena.



Como sus predecesores, el nuevo juego de Ecco es una refrescante alternativa a las reglas no escritas del videojuego. En un mundo dominado por *beat'em up*, *shoot'em up* y juegos de carreras, es agradable comprobar que queda un margen para propuestas innovadoras, juegos poco ortodoxos que ofrecen otro tipo de experiencia interactiva. Este es esencialmente un juego de exploración en el que tus posibilidades de éxito dependen de conocer bien el área de juego y sus secretos. Apenas hay enfrentamientos directos ni ningún tipo de violencia, así que es posible que corra el riesgo de pasar desapercibido entre la horda de juegos de atractivo inmediato y estilo arcade que domina la Dreamcast.



Y sería una pena. De acuerdo, el pasivo sistema de juego de *Ecco the Dolphin* tal vez parezca aburrido a cierto tipo de jugadores. Aunque hay mucho espacio que explorar y muchos puzzles que resolver (incluso algún que otro combate), no puede ser descrito como un juego electrizante, de esos que provocan descargas de adrenalina. Es más una experiencia interactiva que un videojuego normal. Durante treinta horas, te verás a ti mismo explorando un hermoso escenario subterráneo y practicando tus habilidades de pez acróbata.

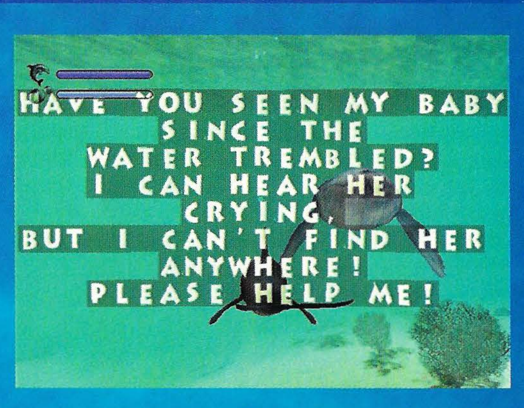
Si hay algo indiscutible, es que *Ecco* tiene unos gráficos maravillosos. Seguro que no es la primera vez que oyes la frase "los mejores gráficos de la historia", pero no te quepa duda que Ecco los tiene. Son incluso mejores que los de *Sonic Adventure* y *Soul Calibur* y están a la altura de los de *Shenmue* y *Code: Veronica.* Estamos hablando de una completa recreación de un mundo submarino con un nivel de detalle digno de los reportajes del comandante Cousteau. Aquellos que después de ver *Tiburón* juraron que nunca más se bañarían en el mar, tienen ahora la oportunidad de vivir una completa aventura subacuática sin apenas riesgos ni sobresaltos. ■

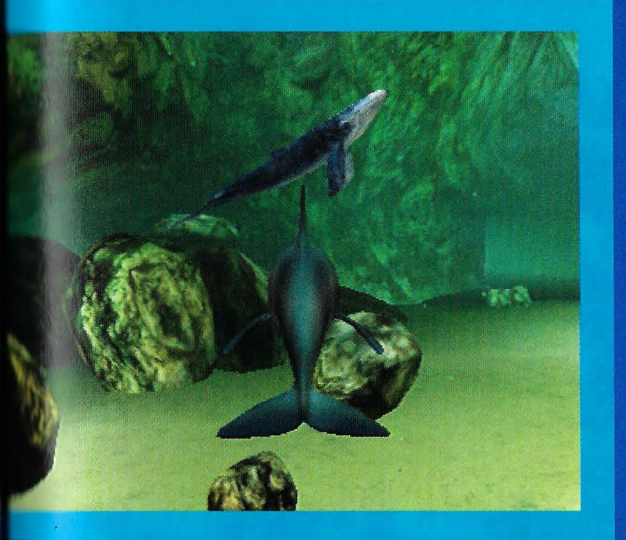
En las páginas que siguen nos sumergimos en las profundidades de Ecco y analizamos su original sistema de juego. Así que enfúndate tu metafórico traje de buzo y tu virtualísima escafandra y síguenos.

20.000 LEGUAS DE DIÁLOGO SUBMARINO

Una parte sustancial de *Defender of the Future* se basa en la comunicación. Para adquirir nuevas habilidades, descubrir los objetivos de las misiones o desvelar las claves del argumento, debes conversar con el resto de criaturas marinas. Bueno, no con todas, pero casi.

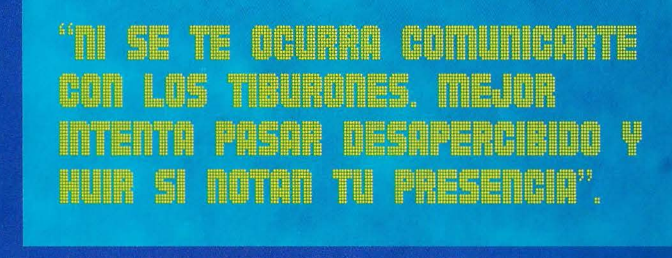
Tus primeros pasos en el juego servirán para que te acostumbres a manejar a Ecco y desarrolles nuevas habilidades. Un diálogo con una cría de ballena, por ejemplo, te ayudará a aprender giros y piruetas de gran utilidad. En cuanto te hayas convertido en un delfín adulto y confiado, puedes empezar a explorar Cristal Bay. En cuanto te acerques a los límites de tu isla, verás que a tu derecha aparece la Puerta de Atlantis. Si cruzas esta frontera provocarás la caída de unas rocas que servirán de catalizador a tu primer puzzle, el Rescate de la Ballena.





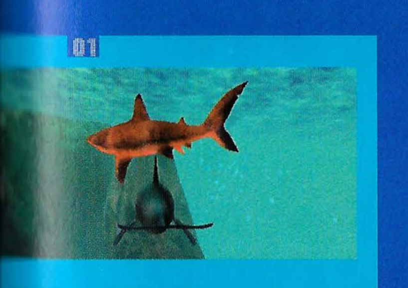
La forma de superarlo se basa en utilizar la comunicación por sonda. 1) Dirígete a la ballena madre y te explicará que su cría ha desaparecido. Dirígete a las rocas y habla con la pequeña ballena, que ha quedado atrapada. No conseguirás nada tú sólo, así que ve a buscar al líder de la manada de delfines y explícale lo que pasa. 2) Una vez formado un escuadrón de rescate, vuelve a la barrera de rocas, retira la roca de la base y provocarás una reacción encadena que permitirá que la ballena escape. Llévala con su madre y ésta te indicará un camino hacia Atlantis que cruza la barrera de arrecifes de coral. ■

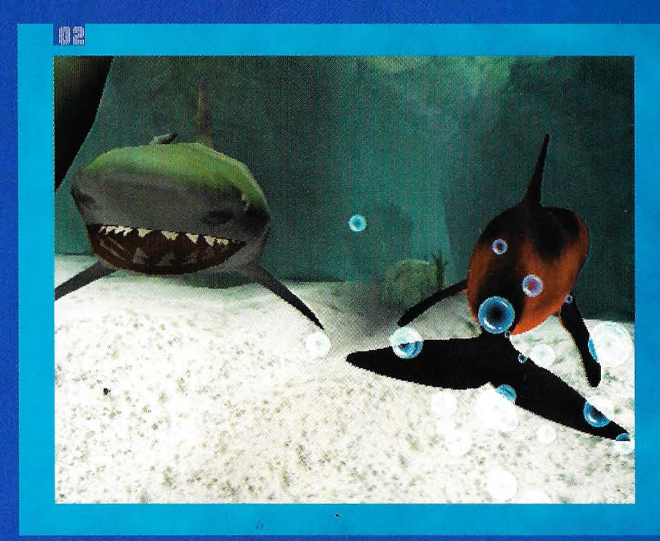
01 Luchar contra un tiburón es una de aquellas cosas que separa a los niños de los hombres. Intenta confundirlos nadando agran velocidad hacia la superficie y verás sus gruesas panzas saltando fuera del agua.
02 Esta vez va en serio: Ecco contra el tiburón Bruce.
03 Hacia el final del juego llegarás a un poblado de delfines mutantes. No te acerques demasiado, no son amigos tuyos.



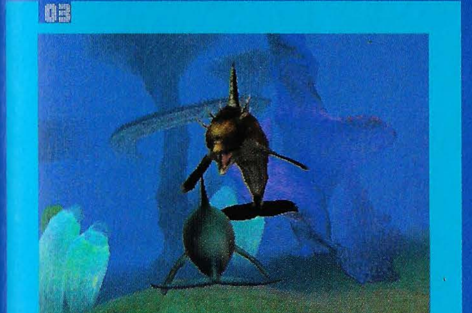
LUCHA SUBMARINA

Ya estás en el segundo nivel, y todo gracias al poder de la sonda. Pero a partir de ahora es mejor que dejes de ir por ahí con el lirio en la mano. Ni se te ocurra intentar comunicarte con los tiburones de la barrera coralina, no son como las ballenas y delfines a que estás acostumbrado. Ahora estás rodeado de grandes peces con instinto psicópata, dirigirte a ellos es sólo una estúpida forma de atraer su atención y hacer que te persigan.

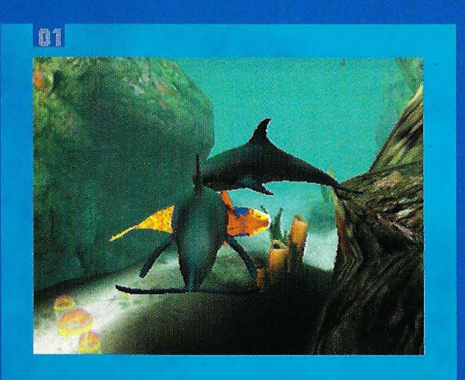




Cuando los tiburones atacan se oye una sintonía de película de terror clásica. Tómatelo como el pistoletazo de salida de una carrera por la supervivencia. Y no sólo tendrás que huir de grupos de tiburones hambrientos, este brazo de mar está lleno de pulpos, rayas, plantas venenosas y muchas otras amenazas por el estilo.
Ecco puede ser un cetáceo ecologista y de aspecto amable, pero no es ningún ingenuo. En sus anteriores juegos ya demostraba que sabe cómo reaccionar cuando las cosas se ponen feas. Usando el botón de carga puedes lanzar poco espectaculares pero eficaces ataques que absorben a los predadores marinos parte de su energía. Por supuesto, ellos también tienen sus recursos, así que concéntrate en evitar sus aletazos y dentelladas y aprovecha tus oportunidades para causar el mayor daño posible.



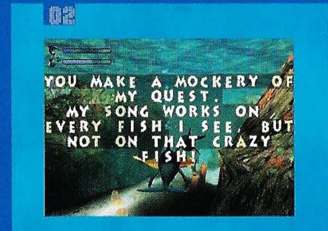
Si tu barra de salud desciende hasta límites peligrosos, intenta volver a llenarla comiéndote algún que otro pececillo de los que nadan por ahí despreocupadamente. Pero intenta acordarte de qué peces te convienen. Porque algunos son venenosos. ■

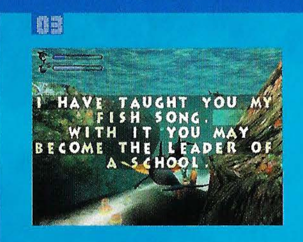


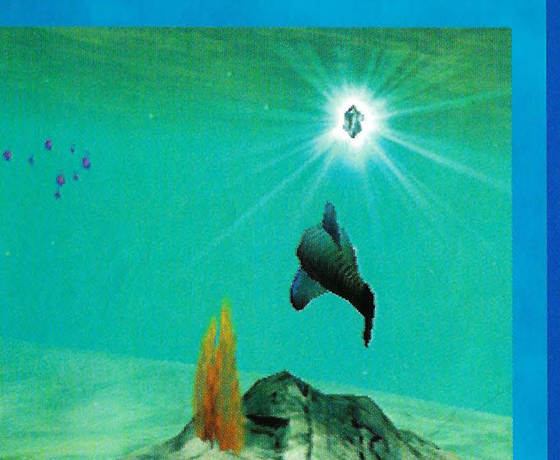
EL ECCO DE LA MÚSICA

Como en los primeros títulos de Ecco, hay una serie de habilidades extra a recoger, desde power up a potenciadores de fuerza, salud, aire o invisibilidad pasando por las principales canciones del océano. Son cuatro (la de la tortuga, la del pez, la del tiburón y la de la raya), y necesitas aprenderlas para prgresar en los últimos niveles del juego.

La canción del pez la encontrarás cerca de la guarida de tiburones de los arrecifes de coral. Veráss a un delfín que persigue frenéticamente a un pez rojo sin ser capaz de acercarse a él. 1) Puedes enseñarle como se hace atrapando tú al pez y aprisionándolo con tu hocico. 2) El delfín alucinará con tus habilidades natatorias y te explicará que su "canción del pez" funcionan con todo tipo de peces excepto el que tú has cazado. 3) Se ofrecerá a enseñártela a cambio de que liberes al pez y le permites seguir con su obsesiva persecución sin sentido. ■



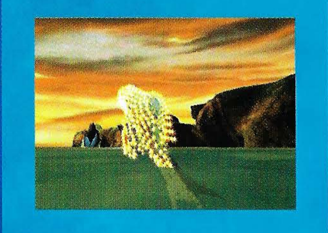




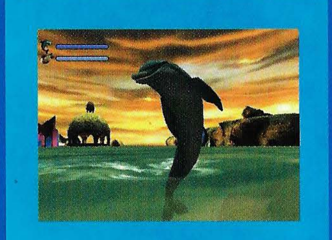
CAMUFLAJE

Bueno es saber que Ecco ha conservado la capacidad de metamorfosis que tenía en juegos anteriores.

Esta habilidad le permite convertirse en casi todo tipo de especie marina, algo que resultas imprescindible para superar alguno de los niveles. Por ejemplo, para acceder al nivel Atlantis 3000 hace falta convertirse en pez. En cuanto entres en el nivel, dirígete directamente a la superficie y el patético pececillo dorado volverá a convertirse en Ecco. ■







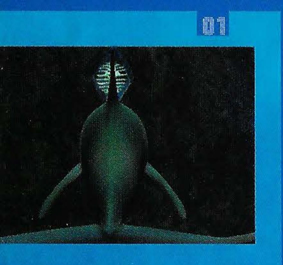
ALGO DE ACCIÓN

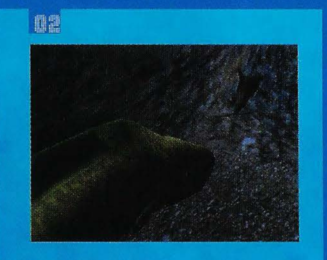
Aunque este es un juego más bien cerebral y hasta contemplativo, no todo en *Ecco the Dolphin* es resolver puzzles, explorar, cantar y transformarse. También hay alguna que otra pelea y hasta un momento de acción tipo Metal Gear Solid en el que debes activar una alarma para destruir un guardián y luego cruzar a toda velocidad una puerta a punto de cerrarse.

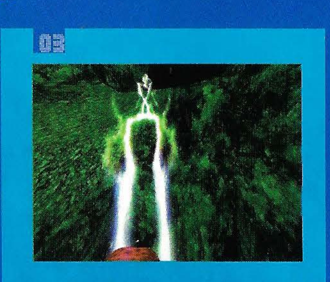
Otra de nuestras escenas preferidas es la de la caza de la anguila.

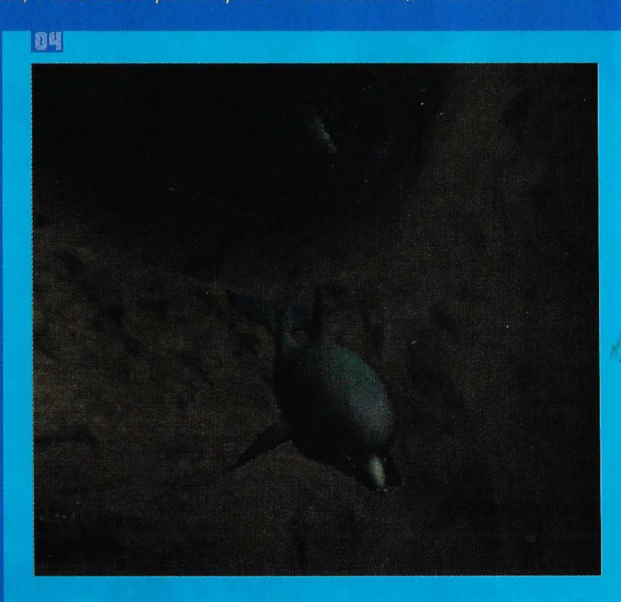
En este nivel, una gigantesca anguila eléctrica obstruye uno de los túneles que debes cruzar.

Para quitarla de en medio te hará falta un poco de astucia. 1) antes de entrar en el túnel, encuentra el *power up* de invisibilidad. 2) Serás invisible hasta que pases a la altura de la anguila, a partir de aquí empieza una persecución frenética hasta el final del túnel. 3) La anguila lanza descargas eléctricas que (por supuesto) debes evitar. Además, será mejor que cuides tu nivel de oxígeno porque está más bien bajo. 4) Esquivar las descargas no sólo hace que conserves alta tu barra de salud, también puede abrir brechas en el túnel que te sirvan de vías de escape. Aletea todo lo rápido que puedas y mantendrás tu ventaja. En cuanto salgas, el túnel se cerrará a tu espalda. ■

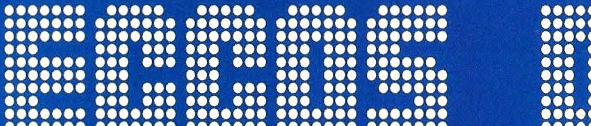


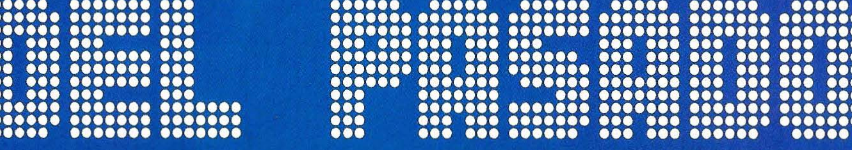






ECCOS DEL PASADO





TODOS PENSABAN QUE NO IBA A FUNCIONAR. DELFÍN+BANDA SONORA DE ANUNCIO DE JABÓN+UN TIPO DE JUEGO NO BASADO EN CARRERAS Y TIROS-SUICIDIO FINANCIERO Y LLUVIA DE TOMATES. PERO EL CASO ES QUE FUNCIONÓ. YA SABES, EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS CASI TODO ES POSIBLE.

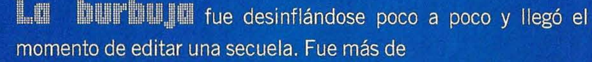
01



Ecco the Dolphin asomó el hocico en la Mega Drive a finales del 93. A pesar de ser toda una rareza, consiguió vender alrededor de un millón de copias.

Era una explosiva combinación de aventura y arcade en la cual guiabas un delfín a lo largo de 30 niveles llenos de agua, agua y... ejem, agua. Pero la extraordinaria animación del delfín, los eficacísimos controles y el carisma del personaje convirtieron este juego pacífico y un poco monótono en todo un éxito de masas. Por un momento, nos tenimos que la era de los juegos de carreras y los *beat'em up* había pasado a la historia, y que el futuro estaría lleno de simuladores de vida mamífera rebosantes de paz y adornados con bandas sonoras de Aphex Twin.

> **"ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE SERÁ TAN ORIGINAL, ATMOSFÉRICO E INGENIOSO COMO EL PRIMER JUEGO DE ECCO".**



La burbuja fue desinflándose poco a poco y llegó el momento de editar una secuela. Fue más de lo mismo, pero con alguna sorpresa (un modo extra de carreras en semi 3D, conversiones a Mega CD, Game Gear y PC). Sega también hizo algún intento de acercarse a los más jóvenes editando una versión titulada *Ecco Jr* también para Mega Drive y hasta una conversión parcial para la mini consola Pico.

02

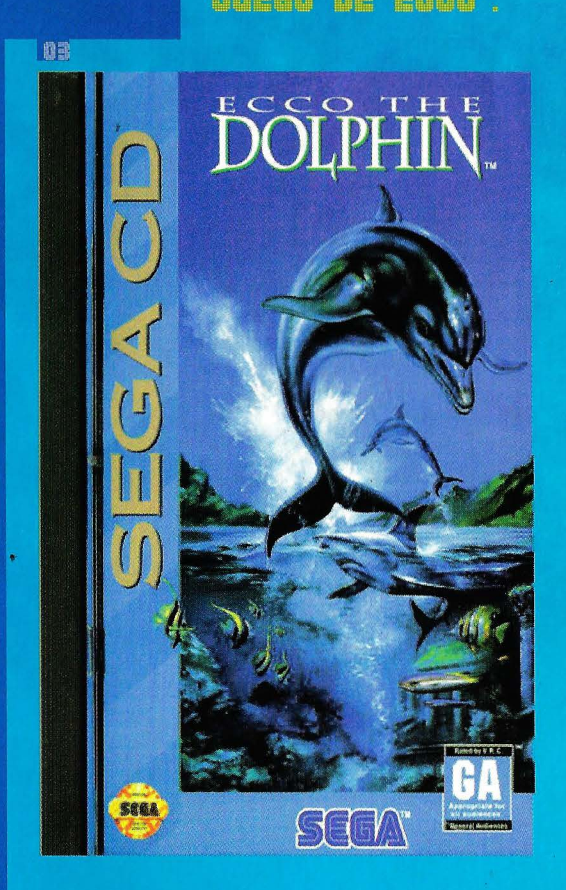


La compañía desarrolladora, Apaloosa, hizo varios intentos de resucitar la fórmula, pero nunca se llegó a editar el previsto juego de Ecco para la 32X y el simulador de ornitología (¡en serio!) *Kolibri* tampoco iba a arreglar las cosas. Con la aparición de la Saturn, todo el mundo esperaba que Apaloosa echase el resto, y en efecto, enseguida llegó un vídeo de Japón que mostraba un delfín renderizado en una secuencia FMV de unos 20 segundos.

Pero el gran juego que todos esperaban nunca vio la luz. De hecho, tuvimos que conformarnos con *Three Dirty Dwarves*, un *beat'em up* de scroll lateral que debe ser la peor creación de Apaloosa.

El nuevo milenio supone una nueva oportunidad para el chico de las aletas y la compañía Apaloosa, ya que el salto a la Dreamcast se ha dado con un juego tan ingenioso, atmosférico y original como aquel que lo empezó todo ■

03

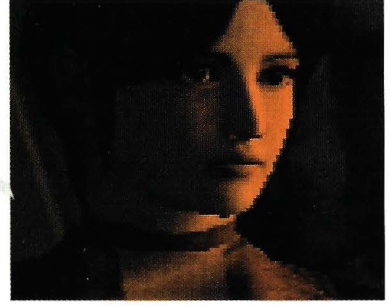


01 El debut de Ecco fue un soplo de aire fresco en una era de shoot'em up en 2D y *beat'em up* en scroll.
02 Esta escena del clásico *Ecco the Dolphin* de la Mega Drive tiene su equivalente en la nueva versión Dreamcast.
03 Ecco también apareció en la Mega CD de Sega, el más sonado fracaso de la historia del hardware de consumo.

La muerte

El viento brama llevando consigo el gemido de los zombis y Claire Redfield se prepara para enfrentarse con el terror una vez más. *DC-Magazine* tiene en su poder una copia final de *Resident Evil Code: Veronica*. Lo hemos jugado hasta dejarnos la sangre y aquí tienes nuestro veredicto.







Qué te inspiran las palabras terror y supervivencia? ¿Tal vez la idea de un holocausto nuclear en el que los únicos supervivientes seáis tú y María Teresa Campos? No, eso sería demasiado horrible. Por suerte, Capcom tiene una visión bastante menos pesadillesca de este género: Zombis, corporaciones maléficas, virus y enormes pistolas. ¡Gracias a Dios!

En 1995, un joven diseñador de Capcom, Shinji Mikami, apuntó que la tecnología del videojuego estaba finalmente preparada para alcanzar el tan anhelado sueño de realizar una película interactiva: una aventura cinematográfica haciendo alarde de un argumento y una atmósfera al estilo de Hollywood aunque conservando la interacción propia de un videojuego. El resultado fue *Biohazard (Resident Evil* en Occidente) y el nacimiento de un nuevo género sugerentemente llamado survival horror («de terror y supervivencia»). Más allá del año 2000 y tres entregas de *Resident Evil* más tarde (más un proyecto secundario, *Dino Crisis*, y algún que otro robo como *Silent Hill*) el género de supervivencia es uno de los más potentes en la industria del videojuego.

Era inevitable que Dreamcast se incorporase a la fiebre de zombis, tiroteo y aventura, y la verdad es que lo está haciendo a lo grande. *Resident Evil 2* ha visto la luz sólo para los dos propietarios de Dreamcast que todavía no lo habían probado en otras plataformas, pero la gran noticia es el desarrollo exclusivo para DC de *Resident Evil Code: Veronica.*

Vale, un solo juego no hace una consola, pero el prestigio unido al hecho de tener un nuevo título de *Resident Evil* no puede ser subestimado.

Aparte de *Titanic*, *Resident Evil 2* ha costado una cantidad infinitamente mayor que cualquier otra película hecha en 1998. Además, estamos hablando de la única franquicia que puede competir con *Tomb Raider* en lo que se refiere a popularidad a nivel mundial. Estamos hablando de un juego esperadísimo y publicitadísimo. Por fin, ha caído en nuestras manos, y, por una vez, la espera ha merecido la pena.

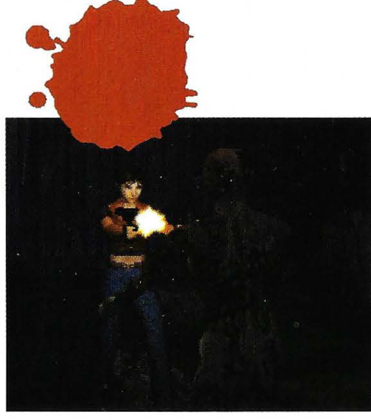
Si no hay ninguna novedad, *Code: Veronica* llegará a las tiendas europeas este verano. En Japón ya lo tienen, y la prensa ha hablado de él como el mejor juego de terror y supervivencia jamás creado por las retorcidas mentes de Capcom. Pero en DC nunca nos conformamos con opiniones ajenas y siempre hacemos lo posible por juzgar por nosotros mismos.

Pues bien, hemos jugado con la versión final del juego y, lo que es más, hemos permanecido atrapados bajo sus oscuras garras más que ningún otro mortal fuera de las oficinas de Capcom, pero antes de salir un guardia bien armado nos lo quitó de nuestras manos. Durante nuestro detallado examen del susodicho juego, nos dispusimos a diseccionarlo joypad en mano y esto es lo que encontramos en su interior. ▶

la doncella

La importancia de tener en exclusiva un nuevo título de la serie *Resident Evil* no puede subestimarse

Por suerte, no te faltarán armas con las que puedas defenderte de la horda zombi





La secuela oficial de *Resident Evil 2, Code: Veronica* está lista tres meses después de los repugnantes acontecimientos de aquel juego y una vez más te propone meterte en el pellejo de Claire Redfield. Habiéndose escapado de un Raccoon City infestado de zombis junto con un poli novato, Leon Kennedy, Claire continúa en la búsqueda de su hermano perdido, Chris, el personaje líder en el juego original y un miembro del equipo de elite STARS perteneciente al Departamento de la Policía de Raccoon City.

Claire averigua que Chris puede estar en Europa y toma rumbo al laboratorio de Umbrella en París, donde es capturada y se ve inmersa en acontecimientos descritos al inicio de la película del juego. Habiendo sido transportada hacia una pequeña isla que contiene una base secreta de Umbrella, Claire se encuentra atrapada en un complejo carcelario. Y es aquí donde empieza el juego de verdad. En cuanto acaba la «intro», Claire es rescatada por un desconocido que le dice que no tiene la menor posibilidad de abandonar la isla con vida. La señorita Redfield no le hace el menor caso y se dispone a encontrar el camino de salida. Ahora tú eres Claire, y tu primera misión es encontrar el mecanismo que abre las puertas del complejo. No va a serte fácil: el área está llena de zombis hambrientos y diabólicos puzzles. Después de dejar la prisión, un humano de los buenos te confunde por una bestia no-muerta y abre fuego contra ti. Se trata de Steve Burnside quien continuará en el juego llegando a desarrollar un papel esencial (y es también un personaje bajo el que puedes jugar durante parte de la aventura de Claire). El padre de Steve trabajó como investigador de la sociedad de Umbrella y fue descubierto intentando filtrar información sobre sus actividades malignas. Umbrella encarceló a la familia entera en la isla y Steve, como único miembro superviviente, está determinado a vengarse. Siguiendo una discusión sobre planes de escapatoria, Steve se despide de ti (argumentando que tú sólo le empeorarías las cosas) y justo en ese instante la matanza de zombis empieza en serio.

El complejo está lleno de fieras ansiosas por arrancar a mordiscos la preciosa cabecita de Claire. Zombis desnudos salen del cementerio y se agrupan en torno a ti como si no hubieran comido durante años. Allí permanecen a la espera antes de precipitarse sobre ti con un intento de gruñido, como si de viciosos cancerberos se trataran. Además, hay un astuto no-muerto, Peeping Torn, que te espía a través de una ventana, y luego se lanza hacia el interior del edificio bajo una lluvia de cristales y sangre. Por suerte, el escenario está lleno de armas que alguien ha dejado por ahí, así que no te faltarán recursos para defenderte. No te olvides de recoger las dos pistolas automáticas, dispararlas al mismo tiempo te permitirá



01 Un elocuente ejemplo de uso cinematográfico de los ángulos de cámara. El zombi acaba de entrar por la ventana del cuarto de baño y la cámara ha saltado a su espalda para que puedas ver buien la escena.
02 Claire exhibe su técnica de tiroteo a dos manos. Espectacular y muy eficaz.
03 El retorno de Chris coincide con la reaparición de los cazadores del *Resident Evil* original. Les gusta atacar en grupo, así que líbrate de ellos lo más rápido posible.





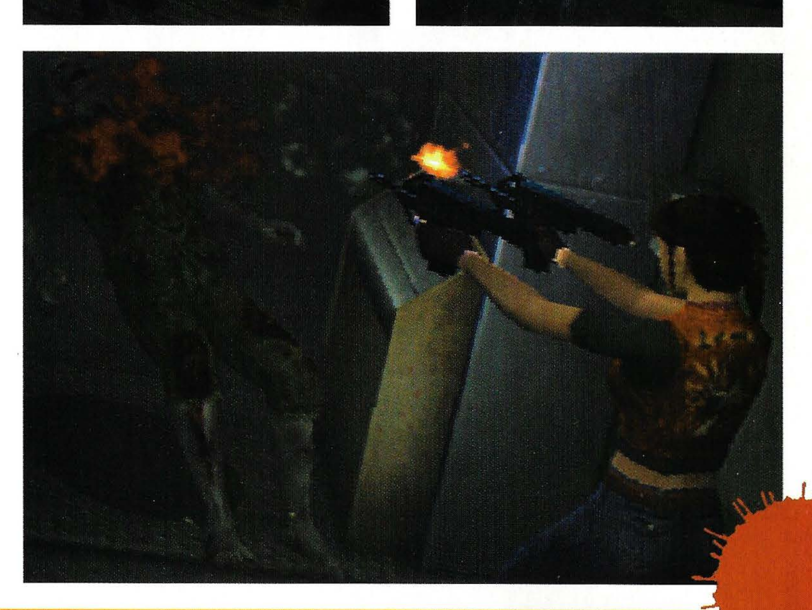
disfrutar de unas deliciosas escenas de acción estilo John Woo. En cuanto hayas eliminado a los zombis y te hayas abierto paso hacia la salida, llega el momento de dirigirte a la mansión de Umbrella, en el lugar más alto de la isla. Aquí encontrarás a Alfred Ashford y su hermana Alexia, los dos malvados supremos. Su abuelo fue uno de los fundadores de la siniestra corporación que rige la isla y ellos pueden atribuirse el mérito de haber desarrollado el virus T. Alfred está harto de ti, y se pasará el resto de la aventura intentando liquidarte con su rifle de francotirador. La extraña historia de la familia Ashford te será revelada a través de unas alucinantes escenas de corte que muestran a Alfred y su hermana de niños arrancando alas de mariposas y mirándose a los ojos incestuosamente. Encontrarás a Alexia en la parte final de la aventura de Claire, y pronto comprobarás que es tanto o más peligrosa que su hermano Alfred. Cuando Claire y Steve estén a punto de escapar en avión, Alexia utilizará su arma secreta para impedirlo.

Es en este punto

cuando *Code: Veronica* difiere enormemente de sus predecesores en la serie *Resident Evil*. A diferencia de *RE2,* donde las aventuras de Claire y Leon se encontraban en discos separados, los dos GD-ROM de *Code: Veronica* contienen una gran aventura con tramas entrelazadas. La historia de Claire continúa en el segundo disco. Cuando Miss Redfield ve amenazada su vida por culpa del arma secreta, la escena cambia a otra donde Chris llega a la isla para rescatarla, y sin que haya ningún salto argumental se convierte en el personaje con el cual debes jugar.

Esta forma de enlazar historias paralelas permite que te sumerjas en la historia mucho mejor que si para pasar de un personaje a otro tuvieses que cambiar de disco. Además, las dos aventuras son bastante diferentes entre sí, apenas se repiten puzzles, objetos o escenas de acción, con lo cual la profundidad de juego es muy superior a la habitual en el género de supervivencia.

Así es el formato de *Code: Veronica* y así son algunos de los puntos del argumento (y si revelamos algo más de la historia, Capcom promete molernos a palos), pero ¿qué hay de nuestras propias impresiones acerca del juego? Bueno, siendo muy críticos, podría- ►



Hola! **Soy un zombi,** es posible que me hayas visto en películas como ...

El espíritu de *Resident Evil* debe mucho más al mundo del cine que cualquier otra serie de videojuegos. La influencia de las películas de terror puede ser reconocida en todos los aspectos. Para la ambientación de la apartada casa del juego original échale un ojo a *La noche de los muertos vivientes*, para la localización de la ciudad de *RE2* mírate *Zombi* y para la isla desierta no te pierdas *Zombie Flesh Eaters*. Si lo mezclas todo, tendrás algo parecido a *Code: Veronica.* ■







A *La noche de los muertos vivientes* (1968) despertó la fiebre zombi. **B** «cierra esa puerta». El grito angustioso que presidía Zombi (1978) **C** *Zombie Flesh Eaters*: extraña, de mal gusto y muy divertida.

Gráficamente, *Code:Veronica* es, junto con *Shenmue*, el juego que marca una nueva frontera.







mos afirmar que Capcom ha jugado sobre seguro al producir esta secuela, porque el sistema de juego de *Code: Veronica* permanece prácticamente idéntico a los títulos previos de *Resident Evil*: una mezcla de matanza de monstruos, resolución de enigmas y dramáticos cortes que gradualmente revelan mucho más de la inquietante narración. El controvertido sistema de control se ha conservado, y aunque se mantiene un control analógico, el movimiento sigue siendo más bien torpe y hasta espasmódico. Además, el sistema de inventario permanece intacto para organizar los artículos varios y las armas que recoges, la mayoría de las cuales tienen que ser almacenadas en los infames baúles de *Resident Evil* que están desparramados por ahí. Capcom parece haberse guiado por la teoría del «si algo no está roto, no lo arregles», y la verdad es que no podemos reprochárselo. Desde la primera escena a la última no nos cabe la menor duda de que estamos ante un producto *Resident Evil*, con su atmósfera, su inquietante banda sonora y sus claustrofóbicos escenarios. La principal diferencia es de tipo cualitativo: se ha seguido la misma receta pero Capcom ha hecho lo posible por mejorar todos y cada uno de los ingredientes.

El salto de los entornos prerrenderizados a un entorno de tridemensionalidad absoluta e interactuable hace que el juego sea más creíble y cinematográfico que nunca. Los gráficos de *Code: Veronica* han fijado (junto con *Shenmue*) un nuevo punto de referencia para los desarrolladores de DC. La minuciosidad de cada detalle en los ambientes te dejan sin habla; todo ha sido tratado de forma individual, desde las salpicaduras de las paredes con horripilantes manchas de sangre hasta el típico terciopelo del mobiliario de *Resident Evil*.

La atmósfera del juego es impresionante y continúa la serie con el espléndido uso de los tópicos propios de las películas de terror: desde una música escalofriante que aumenta el sentimiento de desasosiego durante los momentos más críticos de la acción, hasta el uso del suspense y de los sobresaltos. Las escenas de enlace que muestran escaleras o puertas que se abren pueden irritar a más de uno, pero es innegable que añaden tensión en la acción y te aseguran que estés siempre preparado con el arma lista para disparar.

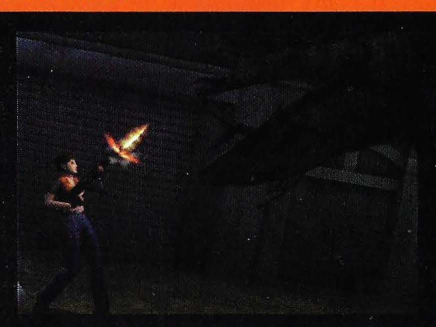
La gran ventaja de *Code: Veronica* sobre sus predecesores es la de su gigantesco tamaño. Mientras que *Resident Evil 1* y *2* se pueden acabar en alrededor de cuatro o cinco horas, en ese mismo tiempo apenas habrías arañado la superficie de *Code: Veronica*.

Probablemente, hay unas 16 horas de juego antes de que lleguen los títulos de crédito. Estas horas contienen más acción, más enigmas y más momentos de «escóndete debajo de la cama» que todos los otros juegos de terror juntos. ¿Quieres un resumen? Bueno, pues digamos que Code: Veronica SÍ es el juego que va a afianzar el género de terror y supervivencia en la Dreamcast. ■

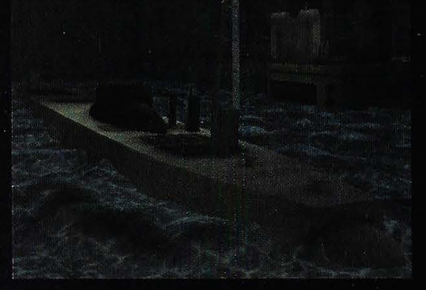
01 Gore por un tubo y armas tan atractivas como esta Magnum del 44. **02** Claire armada y peligrosa

Algunas de nuestras escenas favoritas

Code: Veronica es un juego rico en instantes memorables. Los puzzles están mucho mejor diseñados y muchos harán que la cabeza te eche humo hasta que un rayo de luz se abra paso entre tus neuronas.
Las escenas de acción son incluso más electrizantes y hay muchas más criaturas diabólicas a las que exterminar a balazos.
Aquí tienes tres de las escenas de este estupendo juego que más nos han impresionado. ■



El primer jefe de nivel es esta desagradable babosa, tal vez el gusano más grande de la historia de los videojuegos. Cuesta muchísimo conseguir que vuelva a su madriguera, y además no tarda en volver. ■



Uno de los puzzles más ingeniosos es este. Debes descubrir una palanca oculta para sacar a flote este mini sumergible. Con él podrás dirigirte a una base subterránea en la que te esperan aún más zombis y puzzles. ■

El terrible monstruo final cuenta con la ayuda de Alexia y su arma secreta.
En este punto, Chris toma el relevo de Claire y la aventura se abre a una nueva dimensión. Genial. ■

Luces, cámara, ... acción: Vídeo nada sensiblero

Las secuencias de vídeo introductorias de *Resident Evil Code: Veronica* son, sin duda alguna, las más impresionantes que jamás hayamos visto: incluso superan las brillantes películas introductorias que producen Namco y SquareSoft. Los efectos visuales a veces llegan a ser casi tan reales como una foto con la calidad de un ordenador que genera unas imágenes que fijan un nuevo estándar para los videojuegos. Ni siquiera desmerecen de la perfección técnica de películas como *Toy Story* y *Bichos*. La película muestra a Claire Redfield siendo transportada en helicóptero hacia la isla del juego infestada de zombis. Después Claire es golpeada por un guardia y cae inconsciente. Su memoria se remonta a los sucesos que condujeron a su captura en el laboratorio de Umbrella en París. La «intro» acaba con Claire encarcelada en la prisión de la isla con una figura misteriosa acercándose a su celda. Es un preludio a la acción que se sucede con una excelente técnica cinematográfica. ■



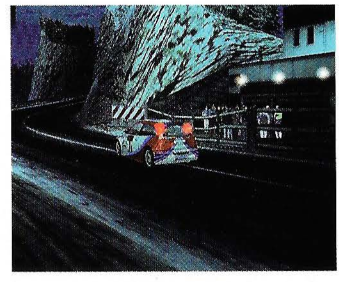
PRIMERCONTACTO

V-RALLY 2

Uno de los mejores juegos de rallies para PlayStation llega a Dreamcast y tiene un aspecto fantástico.





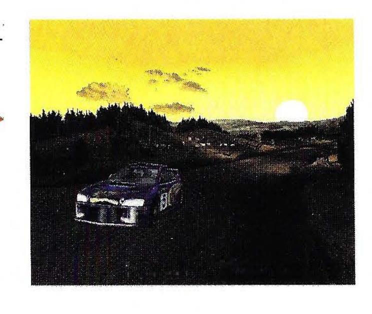


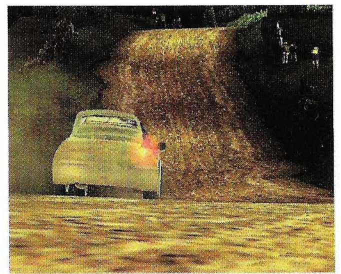
Para muchos, *Sega Rally 2* fue una verdadera decepción. Estaba pasado de moda, le faltaban pistas y no merecía ser uno de los títulos de lanzamiento de dreamcast. A nosotros, su estilo arcade y su gran jugabilidad nos han encantado, pero podemos entender estas críticas. De cualquier modo, siempre es bueno tener una gran gama de juegos de rallies, y para asegurarse de que esto es así, Infogrames convierte su clásico para PlayStation y lo edita en el primer verano del milenio. El juego debutó en la consola de Sony el año pasado y recibió críticas muy favorables. Unos gráficos fantásticos, un montón de pistas y coches. En fin, una verdadera joya.

Sólo cabe esperar que no sea una conversión echa con prisa. Eden Studios, los desarrolladores, insisten en que este no es el caso. Afirman que han estado trabajando en el proyecto desde finales del 98, con un programador concentrándose solamente en explorar las capacidades de dreamcast. Y, más tarde, una vez en el mercado la versión para PSX, el equipo ya se puso a trabajar al cien por cien en esta versión.
Pero antes de meternos en esto, quizás hablemos de los aspectos más básicos de esta creación. Hay una gran selección de pistas, y esto se mantiene intacto con respecto a la versión para 32bits. Además, debemos contar con la importancia que el equipo de Eden le da al diseño de circuitos. Stephane Baudet, miembro de la compañía, nos lo explica. "La mayoría de los juegos de carreras tienen entre ocho y diez pistas. Deberían tener más, especialmente los de rallies, ya que no se trata de circuitos en los que puedes memorizar los dibujos para luego utilizar tu experiencia. Queríamos algo más instintivo, y por eso hemos incluido tantos circuitos".
Así pues, Eden, en vez de crear una serie de pistas, definieron sets de bloques de 60 metros cuadrados que se pueden unir. Las posibilidades de la combinatoria son muchas. "Es complejo. Se parece un poco a un Lego enorme, pero tiene sus reglas específicas", afirma Baudet, "pero al final pudimos diseñar tantos circuitos como quisimos sin tener que pedir los diseños cada vez a los artistas".
Cada uno de los doce países representados en *V-Rally 2* (Inglaterra, Australia, Suecia...) posee entre 60 y 80 bloques en sus circuitos, todos colocados sutilmente para crear variaciones en cada tramo. Si, además, consideras que cada carera puede desarrollarse bajo cuatro condiciones climatológicas distintas, ya puedes estar seguro que esta secuela es de lo más completo que vas a ver en mucho tiempo. Y para ya acabar de matarlo, Eden incluye un editor de circuitos con todos los bloques que forman los ya incluidos en el juego.
V-Rally 2 tiene cuatro modos de jugar distintos. Contrarreloj es el más directo. El arcade pone a otros tres coches en el circuito que elijas y dando las vueltas que quieras. El V-Rally Trophy consiste ene una serie de carreras con cuatro coches. Finalmente, el Campeonato es lo más cerca que el juego está del realismo. Debes ir por una serie de circuitos divididos en tramos en busca del mejor tiempo final, que otorga el mayor número de puntos. ▸

01 Ésta es una repetición, pero parece ser que el piloto y el copiloto serán también visibles en el juego.
02 La reproducción de los circuitos es casi perfecta. No estamos ante la adaptación arcade de *Sega Rally 2*.
03 El modo para dos jugadores es rápido, no como el de las versiones para 32bits.

01

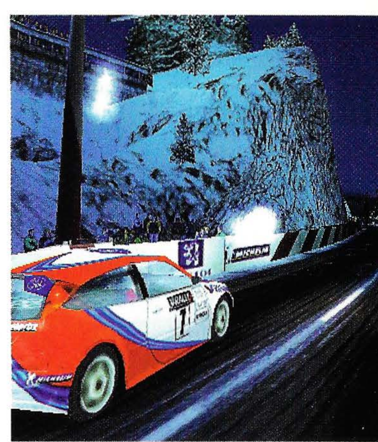



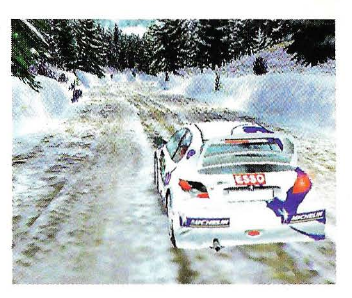


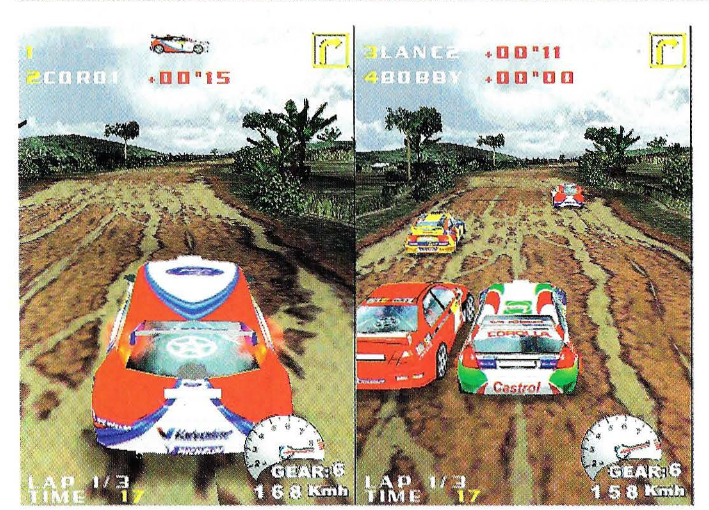
"Eden ha creado el **doble de circuitos**, para así poder **escoger sólo los mejores** para esta versión para **dreamcast**."

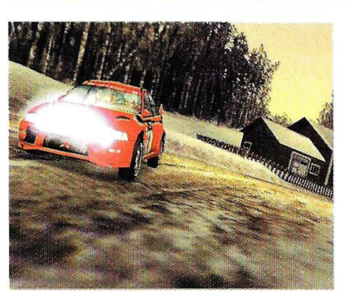
02

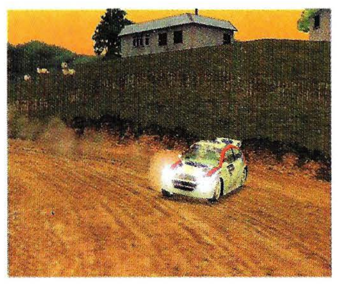










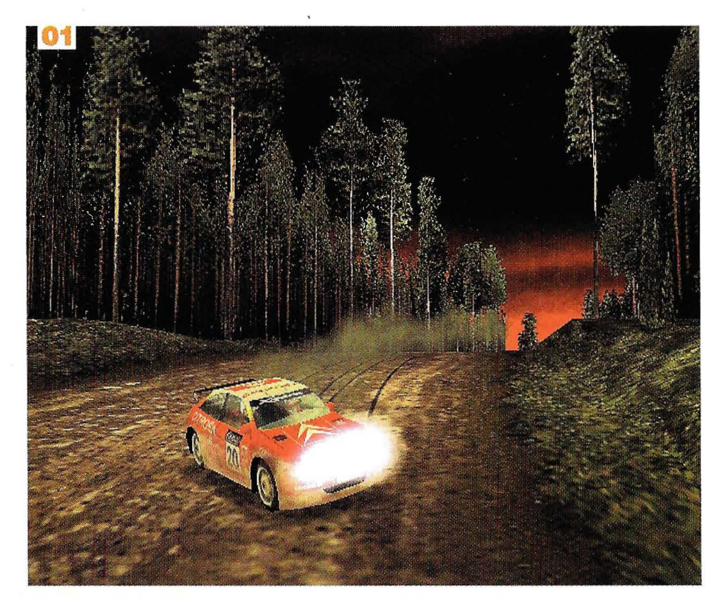


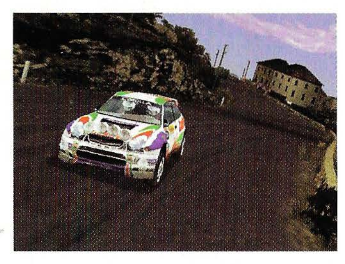
"El **chasis**, los **neumáticos**, el **volante** y los **frenos** pueden ser **adaptados**. A diferencia de otros juegos, todo **esto se refleja en la partida**."



PRIMERCONTACTO

▶ Pistas, modos, ¿qué más? Sí, los coches. Bastante importante, la verdad. Bien, pues al inicio del juego puedes escoger entre ocho. Estos coches son estándar, y entre ellos están Ford Focus, el Toyota Corolla y el Peugeot 306. A medida que ganas carreras y finalizas campeonatos, vas desbloqueando viejos clásicos como el Audi Quattro, el Lancia Stratos y el Renault 8 Gordini.
En cuanto a la velocidad de reacción de los coches y a su manejo, parece que el resultado es mejor que *Sega Rally 2*. El chasis, los neumáticos, el volante y los frenos pueden ser adaptados. Lo mejor es que, a diferencia de algunos juegos, todo esto se ve luego reflejado en la partida.
¿Y qué hay de nuevo en la versión dreamcast? Lo más obvio, una vez más, son los gráficos. Los colores de los coches han pasado de los16 que tenían en PlayStation a los 16 millones que tienen ahora. La resolución en cuatro veces mayor a la de la máquina de Sony, llegando a 1.800 polígonos en el modelo más avanzado. "Reconstruimos cada aspecto de los coches", comenta Baudet, "e intentamos aprovecharnos al máximo de la capacidad de DC para así hacerlos exactamente como queríamos". Esto nos lleva a coches en los que la visión del interior es real, además de ruedas que giran de verdad y que son redondas, no como los bloques que habían en la versión para PlayStation.
Cada coche posee cuatro modelos diferentes a cada nivel de detalle. El primer modelo es la versión inmaculada que inicia cada carrera. Ves chocando con cosas y el juego pasará al siguiente modelo (no inmediatamente). Si, en cambio, sólo te llevas un pequeño trompazo, los modelos sólo se alterarán un poco. Por último, si eres un descerebrado incapaz de mantenerse en la pista, el coche pasará al cuarto modelo, donde parece más un buñuelo que otra cosa.
Los otros dos modelos son el sucio y el lleno de polvo, pero, de nuevo, no se trata sólo de un modelo anterior y otro posterior -como era el caso en la versión PSX-, sino que la suciedad y el polvo se aplican aquí a través de transparencias que se van haciendo más espesas a medida que avanza la carrera. Otra innovación es la inclusión de luces nocturnas específicas de cada coche.
Pero lo que supone el cambio más importante es que aquí los circuitos son diferentes. Son bastante más largos -de cinco a seis kilómetros de media. Esta distancia, según Baudet, es la ideal. "Más de seis kilómetros y la experiencia se vuelve repetitiva. La distancia de visión también es también considerablemente más larga que la que poseía la versión para PSX, aunque parece que los pop ups todavía no han sido eliminados del todo.
Así pues, parece que ya casi todo el juego está a punto. Los menús de entrada y de salida también han sido rediseñados, y con ellos, una serie de florituras extra. "En la versión para PlayStation teníamos un podium muy cutre, no habíamos tenido tiempo para hacer nada mejor", admite Baudet. Aquí sí ha sido mejorado, y sólo uno de los muchos aspectos nuevos que hacen que esta versión para DC sea mucho más clara.
Todavía hay trabajo por hacer. En la versión que nos enseñaron, todavía se notaba una pérdida de velocidad cuando otros coches entraban en pantalla. El sonido y la música todavía no se han incluido, y los comentarios aún son los mismos que en la versión PSX. Además, el modo para cuatro jugadores tampoco funcionaba perfecto al cien por cien, aunque, la versión para sólo dos, sí lo hacía. El diseño de los circuitos sigue en pruebas a medida que el desarrollo progresa. Y es que Eden ha creado el doble de circuitos de los que realmente necesita, para así poder escoger sólo los mejores para esta versión para dreamcast. Al final, habrán 14. ■





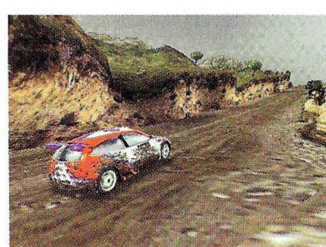


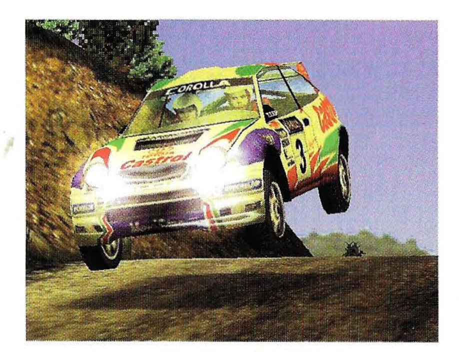
"Los **colores de los coches** han pasado de los**16** que tenían en **PlayStation** a los **16 millones** que tienen **ahora**."

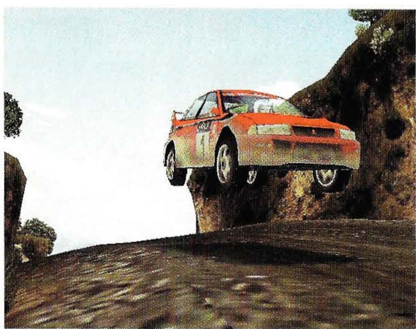
01 El realismo en el movimiento de los coches es fantástico. El de Sainz siempre se para a diez metros de la meta.
02 En los circuitos de noche no debes preocuparte por los borrachos que vuelven de la discoteca.
03 Tanto el modelaje de los coches como los paisajes con extremadamente realistas.

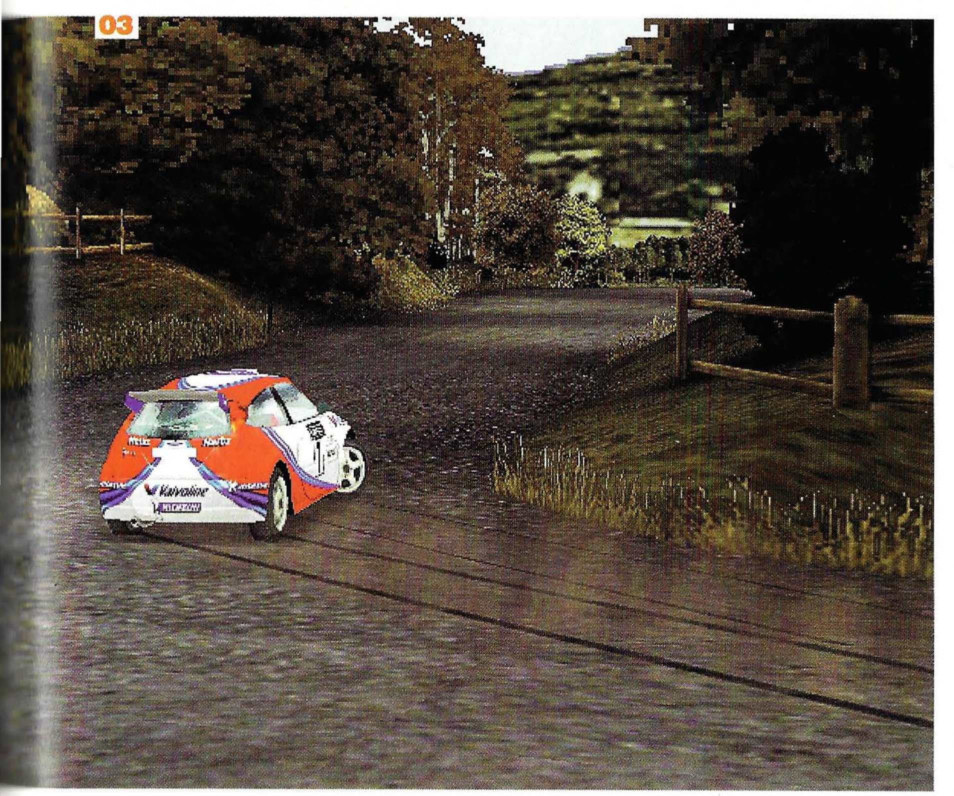
FICHATÉCNICA

- **Editor:** Infogrames
- **Desarrollador:** Eden Studios
- **Origen:** Francia
- **Carlos:** Sainz
- **A la venta:** Verano

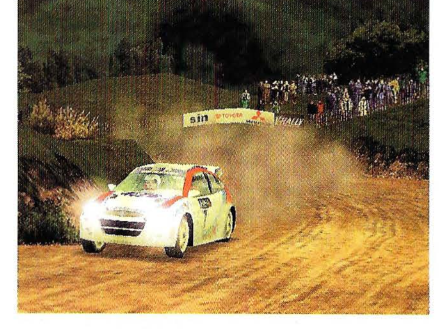




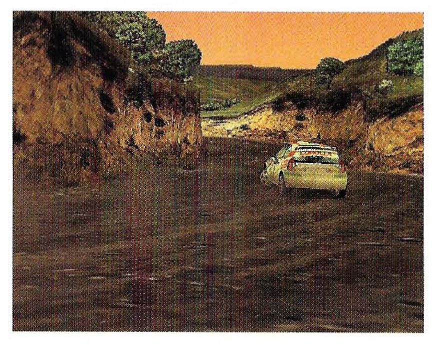










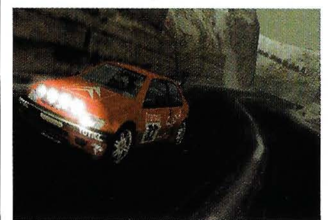


LLAMADAS INTERNACIONALES

V-Rally 2 se desarrolla a lo largo y ancho del planeta. Te permite correr por circuitos repartidos por doce países diferentes. Trames especiales de cada país están disponibles en cada uno de los modos. Aquí os presentamos unos cuantos.

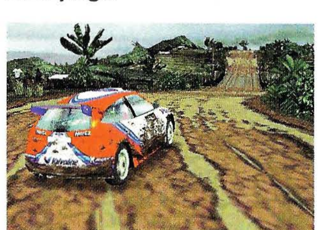
Monte Carlo

Y tú que siempre habías creído que Monte Carlo era un paraíso de sol, mujeres y princesas actrices. Tonto. En el país de Raniero, sólo hay nieve y sus montañas asustan más que las de Transilvania. Éste es uno de los dos circuitos sobre nieve que contiene *V-Rally 2.*



Indonesia

Deslízate a través del barro de Indonesia y atraviesa sus poblados más primitivos. Además, observa su dictadura camuflada y su represión violenta. Esto último, de cualquier modo, parece que va a ser difícil de incluir en el juego.



Finlandia

Nieve en Monte Carlo y sol en Finlandia. Curioso, ¿no? Pues no. El rally de los Mil Lagos se celebra cada año en verano, cuando Finlandia tiene más hierba que un Coffe Shop de Amsterdam. Pues eso.



Inglaterra

La campiña inglesa con sus campesinos psicópatas y sus cazas de zorros, ese orgullo y esas bufandas de Burberry's. Los circuitos aquí son muy estrechos y las posibilidades de acabar ruedas arriba muchas. No hace falta que vayas por la izquierda.



Suecia

Esto sí que es nieve y no lo de Baqueira. Cuidado con los abetos y con salirte de la carretera (aunque es muy difícil ver sus límites con tanta nieve). En este rally sólo te dan media hora para reparar tu coche. Malditos europeos.

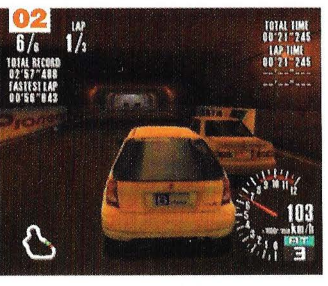


PRIMERCONTACTO

SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL

Cuando Sega hace un juego de carreras, lo único que Sony puede hacer es sentarse e intentar aprender. No lo consigue nunca, pero no está mal que al menos lo intente, ¿no?

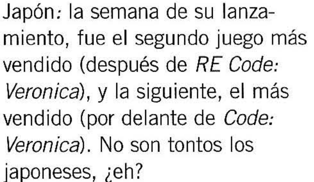






H*ang On, Sega Rally, Daytona USA, Touring Car Championship, Daytona 2, Sega Rally 2*... **Cuando Sega hace un juego de carreras, se convierte *ipso facto* en el mejor de la historia hasta ese momento. *Sega GT Homologation Special* no podía ser una excepción, ni mucho menos. Lástima que sea un poco tarde para Polyphony Digital, que podría haber aprendido un montón de cosas antes de dar por terminado *GT2000*... Bueno, quizás para cuando hagan *GT3000* —dentro de mil años, para ser exactos— sean capaces de hacer algo así, ¿no? No, es verdad, eso sería demasiado pronto.**

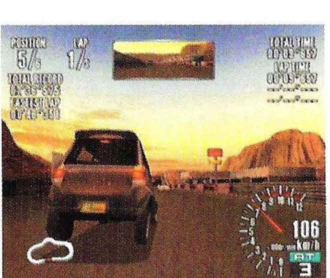
Está claro que Sega no podía haber elegido un momento mejor para lanzar este juego en Japón. La PS2 acaba de nacer, con un récord de ventas en sus primeros días de vida y, por supuesto, con un récord de consolas defectuosas, drivers defectuosos, tarjetas de memoria defectuosas... ¿Es que todo lo que hace Sony es defectuoso? El caso es que, ante la decepción universal que ha sido *GT2,* todo el mundo esperaba resarcirse con *GT2000,* y a última hora Sony ha decidido postergar su lanzamiento para dar salida a *Ridge Racer 5.* O lo que es lo mismo: que a falta de la combinación PS2/*GT2000,* mucha gente se ha decidido por el cóctel Dreamcast/*Sega GT.* Prueba de ello son las dos semanas que *Sega GT* lleva en la cabeza de las listas de ventas de todos los soportes en

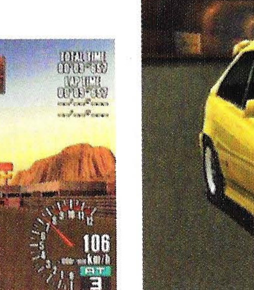


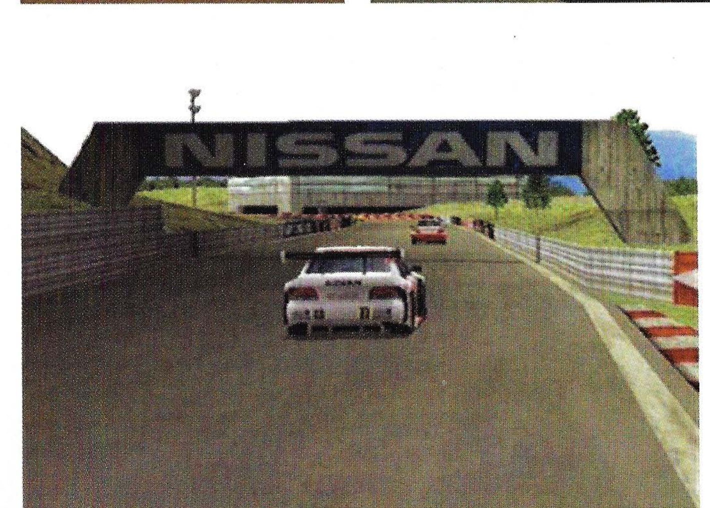
Japón: la semana de su lanzamiento, fue el segundo juego más vendido (después de *RE Code: Veronica*), y la siguiente, el más vendido (por delante de *Code: Veronica*). No son tontos los japoneses, ¿eh?



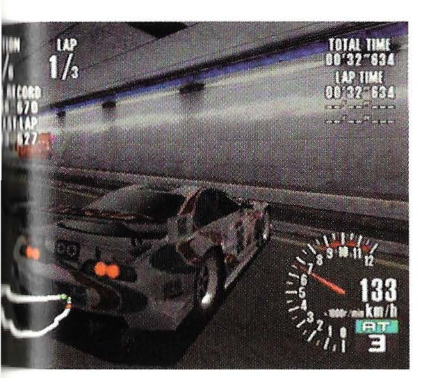
Sólo la propia Sega está en condiciones de hacer la competencia a algo tan fabuloso como *Sega GT,* con el inminente *Metropolis Street Racer,* pero desde luego, las demás consolas no tienen nada que hacer... por el momento. Además, cabe destacar que los simuladores de carreras de turismos están en su mejor momento. Si *GT,* en PSX, fue el precursor que dio el gran impulso al género hace ya más de un año (con las decenas y decenas de imitadores de poca monta de turno); *GT2* ha sido el «quiero y no puedo» que ha dejado a medio mundo a la espera del juego de turismos definitivo. Los avispados japoneses, ante el retraso de *GT2000* y los problemas técnicos de la PS2, lo han tenido fácil para elegir: basta ver en funcionamiento *Sega GT* para enamorarse de él. Si tienes una DC, lo compras; y si no la tienes, te compras la DC sólo para jugarlo. Hasta ese punto es impresionante este juego. Japón, justo antes de salir la PS2. En Europa y Estados

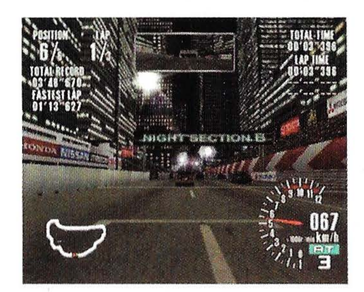






01 No podía faltar el Lancer Evolution V de Mitsubishi, claro.
02 Si estás acostumbrado a avanzar a empellones entre los demás coches, tendrás que cambiar de costumbres: aquí el más leve roce puede echarte fuera de la pista, como en un coche de verdad.
03 Muchos de los modelos que aparecen en el juego son más bien modestos, pero en el modo simulación no tendrás más remedio que empezar por abajo...
04 Los efectos de luz son particularmente realistas.


LAP
1/3
TOTAL TIME
00'32"634
LAP TIME
00'32"634
133
km/h
AT
3

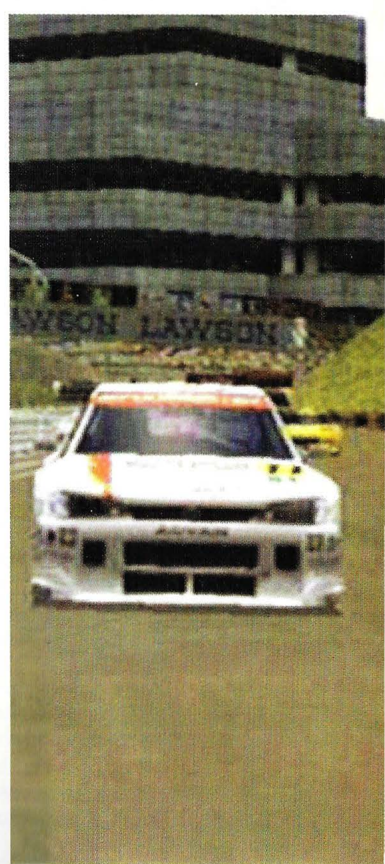

POSITION
LAP
1/3
TOTAL RECORD
FASTEST LAP
TOTAL TIME
LAP TIME
NIGHT SECTION B
067
km/h
AT
3


REPLAY
COURSE VIEW


SOLID CIRCUIT
SOLID CIRCU

04


DAIHATSU
HONDA
nismo
MITSUBISHI MO


LAWSON

PRIMERCONTACTO

Unidos, el hecho de que *GT2* (PlayStation) incluyera marcas de vehículos de todo el mundo ha sido un factor importante en las ventas. En cambio, a los japoneses sólo les gustan sus coches. Y algunos europeos, como el Mini o los Aston Martin. Esto ha hecho que las ventas de *GT2* hayan sido más voluminosas en EE.UU. y Europa que en su tierra natal, donde todo el mundo se ha encontrado con los mismos coches nacionales del primer juego y un montón de vehículos de otros países que no les interesaban para nada. *Sega GT,* en cambio, sólo incluye coches japoneses —aunque alguna revistilla de Internet de nuestro país diga lo contrario—, todos con sus respectivas licencias y basados en datos telemétricos y diseños reales: Toyota, Suzuki, Mazda, Subaru... Puede que a nosotros no nos haga demasiada gracia no encontrar coches europeos, pero en Japón eso no es un defecto, sino más bien una virtud. Todos los coches que aparecen en el juego son conocidos para ellos. Otra buena razón para comprarlo (desde el punto de vista de un japonés, insistimos).

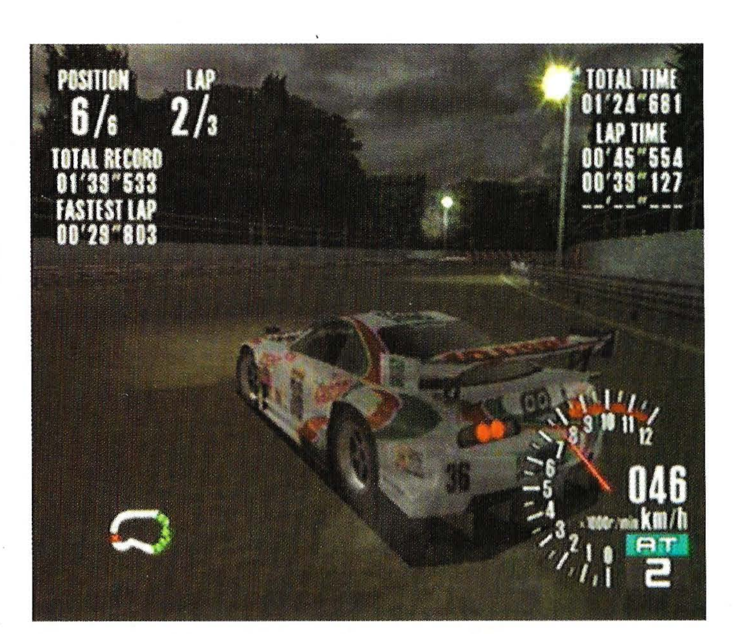
En primer lugar, es necesario destacar que la DC todavía no tenía un juego de carreras de turismos, algo imperdonable para cualquier consola en los tiempos que corren. Además, tampoco está sobrada de juegos de carreras de coches, donde sólo *Sega Rally 2* es digno —y mucho— de mención. La Dreamcast necesitaba un juego de turismos a cualquier precio, para competir con las demás consolas y para mantener su creciente ritmo de ventas en todo el mundo a pesar de la salida de PS2. Además: ¿qué mejor cuna para el nuevo mejor juego de carreras de turismos que la consola de Sega? Sí, la PS2 podría ser una buena candidata, si funcionara bien... Bueno, bueno, no hay que hacer leña de la consola caída. Lo cierto es que, en PSX, *GT2* ha demostrado que ya no se puede llegar más lejos. En PC, la conversión de *Sega Rally 2* ha dejado bien claro quién tiene la sartén por el mango: no es lógico que una conversión de un juego de DC sea el mejor juego de carreras para ordenador, contando los PC con mucho más potencial técnico. ¿N64? Nunca ha sabido lo que es un juego de carreras. *Ridge Racer 64* no estaba mal, comparado con los anteriores cartuchos que había cargado, pero no dejaba de ser un chiste malo comparado con los reyes de las carreras de cualquier otro soporte. Y en cuanto a PS2, lo único con lo que cuenta por ahora es *Ridge Racer 5,* y el pobre, además de no ofrecer nada que no tuviera *RRT4,* se carga los drivers necesarios para reproducir películas DVD en la consola. Vamos, que la DC tenía vía libre para lanzar la gran bomba, *Sega GT.* No le faltan razones para haberse colocado de tirón en el número uno de las ventas niponas.

Sega GT lo tiene todo: los mejores gráficos que se han visto jamás en un juego de carreras de cualquier soporte; todas las marcas de prestigio japonesas, cada una con un montón de modelos (hasta un total de 300 coches); publicidad real de lubricantes, amortiguadores, comida rápida, etc.; efectos de luz en tiempo real; unos efectos de humo que quitan el hipo; opciones y modos para parar un tren; escenarios y circuitos para todos los gustos... Como siempre, Sega es garantía de calidad.
Tampoco faltan las opciones e «inconvenientes» típicos de los simuladores de turismos. Como en los *GT* de PlayStation, en *Sega GT* te encontrarás con que es necesario sacarse carnets para conducir los diferentes tipos de vehículos, además de ahorrar dinero para comprarlos.

No obstante, las opciones arcade que te permiten disfrutar de los mejores modelos desde el principio están ahí, para quienes tengan un poco de prisa o para quienes, como nosotros, no sepan japonés y no puedan extraer el máximo partido a las opciones mecánicas en el modo de simulación (habrá que esperar a tener la versión europea para eso). ■

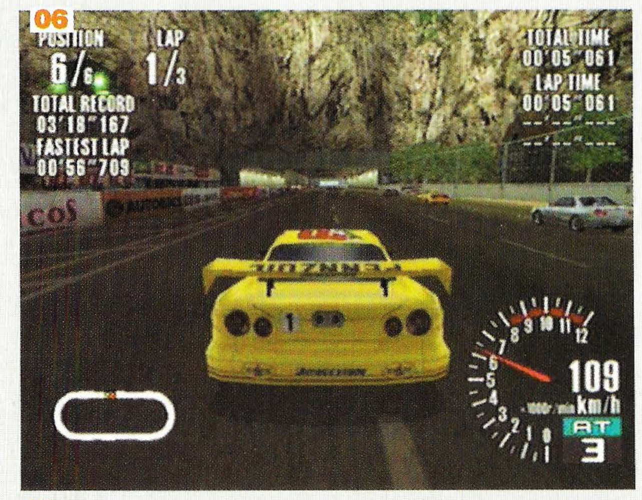
FICHATÉCNICA

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Sega
- **Origen:** Japón
- **Colosal:** Turismo
- **A la venta:** Mayo

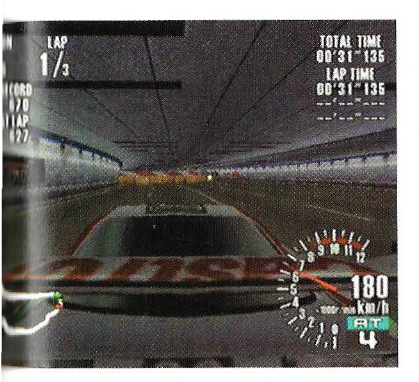


REALISMO EN LAS MANOS

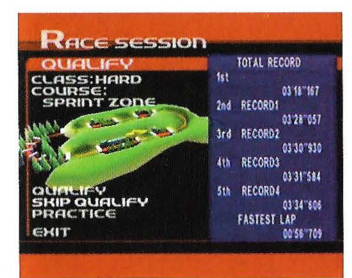
La conducción de *Sega GT* es la más realista de cuantas hemos probado a los mandos de una consola. Los coches pierden la tracción de una forma verosímil, ganan en giro con las pérdidas de velocidad de forma gradual, viran bruscamente con el uso del freno de mano, botan como demonios al pasar por calles adoquinadas... De poco sirve lo que hayas aprendido sobre conducción en los demás juegos que has probado: todo eso no es nada comparado con lo que tendrás que aprender a hacer aquí. Claro, que eso tiene sus ventajas: cuando el día de mañana te compres un súper deportivo, podrás sacarle todo el jugo gracias a lo aprendido con la DC. Tanto el acelerador como el freno responden a los gatillos analógicos del mando, como en *Sega Rally 2,* de manera que tendrás que aprender a controlar tus impulsos para acelerar y frenar con suavidad, sin pisotones bruscos a ninguno de los pedales. El juego es bastante exigente con el jugador a la hora de controlar los botones analógicos. Si eres un «jugador digital», lo pasarás realmente mal. En todo caso, lo más recomendable es jugar con volante, claro. ■

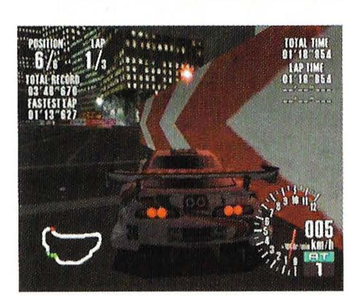


06 Los modelos súper especiales son los más duros de conducir, debido a la vibración y a su poca altura. Un derrape con un cacharro como éste puede ser el final.









REALISMO EN INTERNET

Aunque todavía no es posible, Sega ha confirmado que dentro de algún tiempo inaugurará una página web para conectarse con el juego desde la DC. Esta página servirá, además de para partidas multijugador en tiempo real, para subir puntuaciones y tiempos a la Red, así como coches fantasma. Si crees que eres un conductor de primera, te podrás conectar a la web en cuestión, bajarte el coche fantasma de otro jugador que también se cree muy bueno e intentar batirle en tu casa. La idea no está nada mal, ¿verdad? Y lo mejor es que nadie podrá tirarse faroles, porque los datos se descargarán directamente de la tarjeta de memoria.





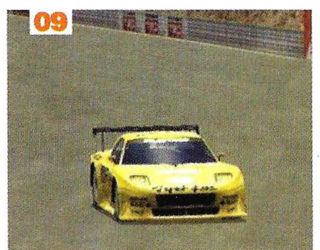
07 ¿Crees que puedes mejorar la plata de un tío de Alaska, por ejemplo?
08 Pues no lo dudes ni un segundo: escoge coche y ¡a por todas!



"Un juego de acción y **aventuras en 3D** con un montón de **monstruos para descuartizar**"

REALISMO EN LA PANTALLA

No tenemos ni la menor idea de cómo lo ha conseguido Sega, pero el motor gráfico de *Sega GT* es algo superior a todo lo que habíamos visto, incluso al de *Sega Rally 2.* Parece que se han reducido los polígonos para mover escenarios más grandes con más rapidez, de forma que todo queda igual de detallado que en *Sega Rally 2* pero se mueve el triple de rápido. No podrás hacerte a la idea hasta que no lo veas en movimiento.
La suavidad con la que transcurren los gráficos y se mueven los coches es milagrosa. Además, Sega ha tenido especial cuidado en el realismo con que los vehículos reaccionan en función de la velocidad, las maniobras, etc. Los botes, los saltos, las pérdidas de tracción... Ver un replay es casi como ver una carrera en la tele, igual de creíble y aún más definido. Algo espectacular.
Los efectos de luz también merecen una mención especial, porque ciertamente son uno de los aspectos gráficos más notables.
Algunas de las curvas más importantes, están señalizadas con flechas luminosas que se encienden y se apagan, o con hileras de luces que se encienden en la dirección en que gira la pista. El resultado es bestial, aunque de poco servirá lo que nosotros te contemos si no lo ves con tus propios ojos.
Del mismo modo, el brillo de la chapa de los coches es más realista que en ningún otro juego, menos exagerado. La forma en que se encienden las luces de freno, cómo los coches se iluminan gradualmente al pasar por debajo del haz de luz de las farolas o carteles luminosos... Es algo fantástico. Puede que, si paras el coche, los gráficos te parezcan algo más simples que los de *Sega Rally 2,* pero cambiarás de idea en cuanto pises el acelerador.







09 No podrás resistir la tentación de ver todos los replays: ¡es como ver carreras en la tele! Y tú las protagonizas.
10 Nos encantan las luces de freno, y el alumbrado en las carreras nocturnas.
11 Los coches no podrían estar más detallados: incluso puedes leer la letra pequeña de las pegatinas que llevan pegadas. Si sabes leer rápido, claro.

PRIMERCONTACTO

FURFIGHTERS

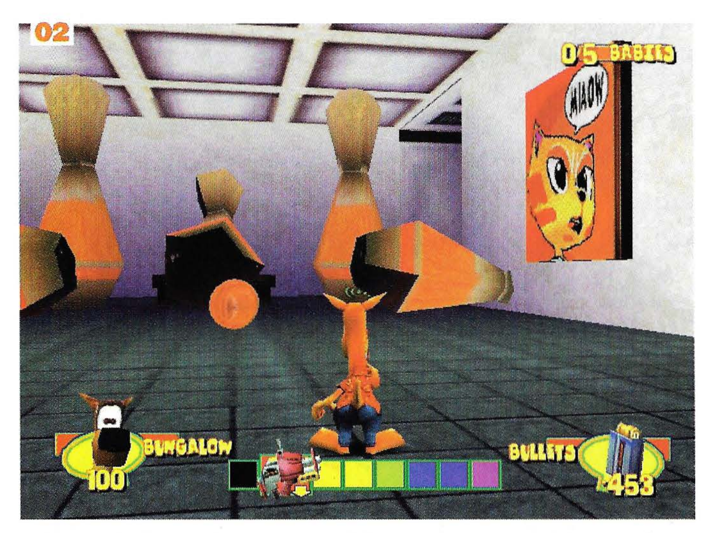
- Donkey, ¿has visto a Rayman?
- ¡Sí!, estaba pegando tiros con James en *South Park*.

Después de su gloriosa gestación y sonado parto, a la Dreamcast le llega el momento de consolidarse y ampliar su catálogo. Es el momento de atraer todo tipo de jugadores hacia la consola del espiral, o sea, que no conviene dejarse ningún género en el tintero. Sobretodo si es un género que triunfa en otra plataforma.

De este modo aparece *Furfighters*, el que podríamos catalogar de "primer plataformas-*shooter* de peluche". Acclaim firma este título, lo que en un principio debe ser una poderoso aval de cara a su credibilidad, así que parece que esta arriesgada combinación de géneros ha caído en buenas manos. La presentación del juego, nos resulta familiar por su estética, a las de los últimos plataformas de Nintendo y Rare. Es de suponer que la versión final tendrá una calidad técnica y estética como mínimo igual y esperamos que superior. El planteamiento y desarrollo del juego recuerdan bastante al de los juegos antes mencionados. Seis personajes de distintas características entre los que elegir, todos ellos con habilidades distintas y más o menos complementarias entre sí (uno es el más rápido, otro puede saltar a más altura, otro es un experto nadador, un cuarto, el más pequeño, cabe en cualquier agujero...). Eso sí, incorporan una novedad, en lugar de lanzar frutitas, van equipados con dos semiautomáticas cada uno.
Pues manos a la obra, empezamos a explorar un primer "mundo-vestíbulo" que da acceso a otros mundos custodiados por fantasmas guardianas (¿de donde habrán sacado una idea tan sumamente original?). Este mundo es una especie de tutorial que te permite comprobar las aptitudes de cada uno de los seis personajes iniciales, a los que puedes cambiar mediante de un modo prácticamente idéntico al utilizado en *Donkey Kong 64*.
A partir de aquí, enigmas, puertas, obstáculos que saltar y enemigos a los que combatir. ¿Cuántos y durante cuánto tiempo? Pues intuimos que muchos y para mucho rato, pues la cantidad de mundos por explorar sugiere que *Furfighters* será un juego eterno o como mínimo larguísimo.
Técnicamente *Furfighters* está a la altura de las posibilidades de la Dreamcast: nitidez absoluta, incluso en escenarios y objetos alejados, suavidad de movimientos garantizada en todas las situaciones, por complicadas que sean, rvelocidad y mapeado de textura brillante. El sonido merece mención aparte, la ráfagas dan miedo al igual que los efectos varios. ¡Viva la tecnología! Podría decirse que *Furfighters* no va estar a la altura de los plataformas más brillantes, que son dos o tres, y que desde luego tampoco será un *shoot'em up* vertiginoso y sangriento como *Quake* o tan divertido como *GoldenEye*. *Furfighters* tiene suficientes elementos originales como para no ser encasillado en ningún género, aunque sí, recuerda a otros juegos, especialmente (todo hay que decirlo) en el uso de unas cuantas ideas geniales. ■

01 El juego incluye una visita al infierno, pero Sega no quiere asustar a los niños y el patio trasero de Lucifer ha sido rebautizado como "The Bad Place" (El Mal sitio).
02 El canguro Bungalow se enfrenta a un ejército de bolos gigantes en la tierra de los dinosaurios. Quién iba a decirnos que algún día escribiríamos una frase así.
03 "¿Lengua de rana?... Es la última vez que piso un restaurante francés".
04 Perros con casco. Y armados. En serio, este juego promete.
05 Bomba inteligente= acción demente.





"Furfighters es un **Shooter Gamberro** como South Park, pero de **peluches con semiautomáticas**".







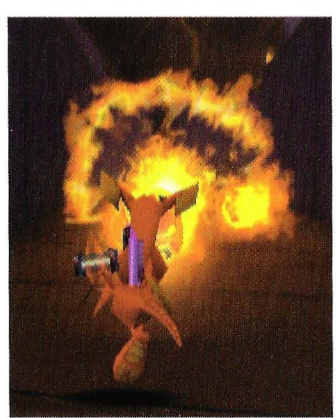




EXPEDIENTE

- **Editor:** Acclaim
- **Desarrollador:** Bizarre Creations
- **Origen:** GB
- **¡Qué mono!:** ¡¡¡Aarrgghhhhhhh!!!!
- **A la venta:** Abril

04





05







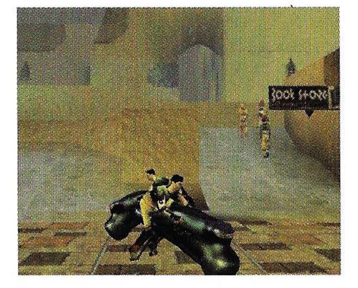

www.catbox.com

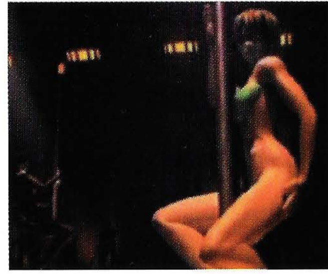
Hogar de los juguetes peludos. Échale un vistazo a las fotos.

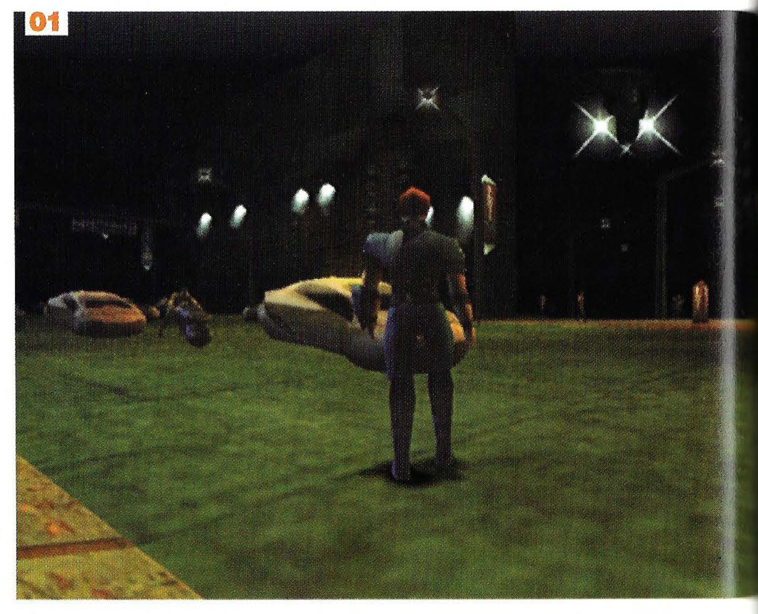
PRIMERCONTACTO

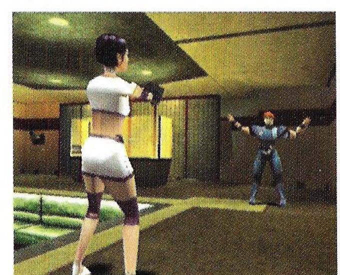
THE NOMAD SOUL

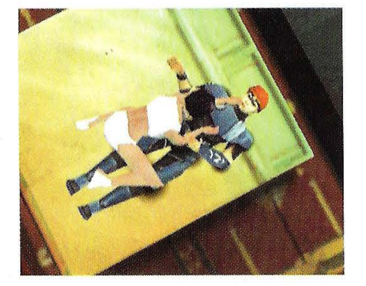
Continúan las conversiones de PC a DC con una aventura de ciencia ficción con David Bowie.

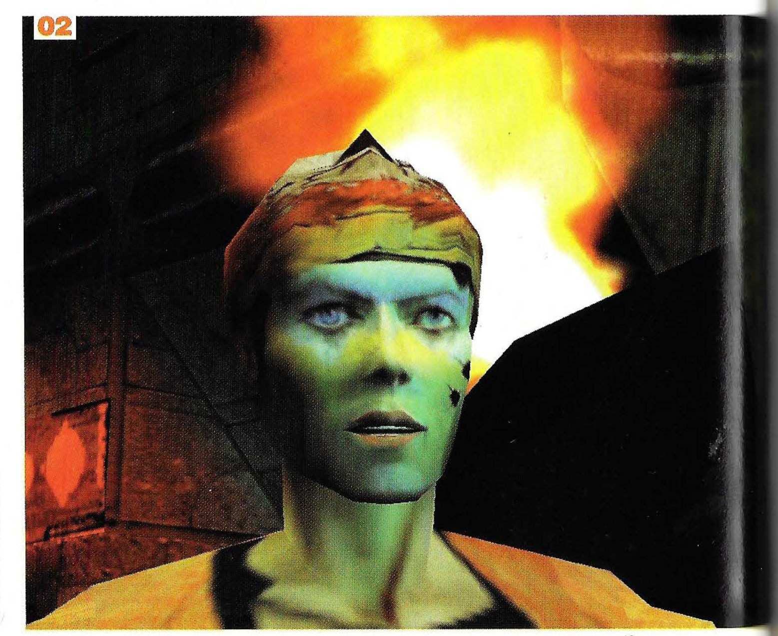












01 Para viajar por Omikron debes escoger un destino y llamar a unos taxis futuristas llamados «deslizadores»
02 David «una vez fui famoso» Bowie aparece tocando con una banda virtual en diversos barrios de la ciudad.
03 En el apartamento de Kayl puedes hacer ya-sabes-qué con su mujer, y también practicar tus movimientos de combate con un entrenador holográfico.
04 Durante las secuencias de disparos, la perspectiva cambia.
05 La comunicación es muy importante en *The Nomad Soul.* A menudo los mensajes te dan pruebas que te indican cuál debe ser tu próximo paso.

S*henmue* está causando heridos de estupefacción con su lema superlativo de «el mundo real tal y como es, dentro de un videojuego». Eso quiere decir que cuando lo ves abres tanto la boca que se te disloca la mandíbula. Desgraciadamente, todavía falta bastante para que traduzcan el exitazo de Sega y esté listo para el consumo occidental. Mientras no llega la obra maestra de Yu Suzuki, os podéis consolar con otro juego que ofrece una realidad alternativa, aunque algo menos real (pero también menos cara) que la que ha de llegar.

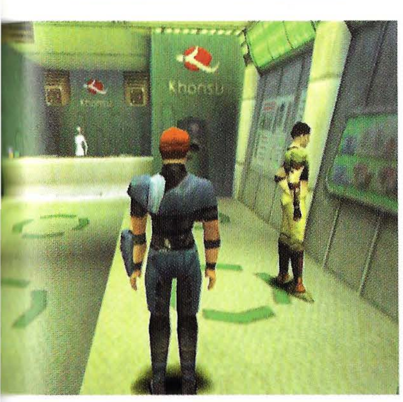
The Nomad Soul transcurre en un universo paralelo, en una próspera ciudad llamada Omikron. El juego comienza cuando el jugador transfiere su espíritu al cuerpo de un detective de la policía llamado Kayl, sospechoso de haber matado a su compañero. La tarea inmediata es investigar la muerte de tu colega, pero la investigación te lleva a los oscuros bajos fondos de Omikron y a una lucha constante con Astaroth, la figura satánica que es el malvado corazón de las tinieblas de Omikron. Tu misión, en última instancia, no es salvar tu alma tan sólo, sino también la de la ciudad maldita. El Omikron futurista al estilo de *Blade Runner* es impresionantemente interactivo. Puedes deambular libremente inspeccionando edificios, conduciendo vehículos antigravedad y charlando con la gente que pasa. Es una sociedad totalmente creíble, con coches flotantes surcando el cielo y gente andando por las calles de neón, camino de sus obligaciones diarias sin prestarte la menor atención. De manera similar a *Shenmue,* la mécanica del juego comporta una mezcla de aventura y de elementos RPG intercalados con escenas de acción. A pesar de que la base del sistema de juego es seguir la investigación y encontrar una salida de Omikron, hay un montón de escenas de acción que añaden interés al asunto. Las perspectivas en 3D son bastante básicas y tan sólo aparecen durante los enfrentamientos con los jefes, mientras que el resto del juego se desarrolla desde una perspectiva en primera persona y se basa en luchar contra los criminales que obstaculizan tu investigación. *The Nomad Soul* también incluye un elemento que parece hacer furor en estos momentos: la posibilidad de cambiar de cuerpo. Tanto *Messiah,* como el próximamente disponible en Dreamcast *Maken X,* ofrecen la posibilidad de hacer migrar tu alma de un personaje a otro, pero en *Nomad* se le ha dado a esta opción el curioso nombre de «reencarnación virtual». Si el personaje que habitas muere, tu alma migra al cuerpo de la primera persona que toque el cadáver. Entonces debes adaptarte a las habilidades y puntos débiles del personaje que le sirva de morada a tu espíritu. Algo sobre lo que no nos ponemos de acuerdo es la aparición de David Bowie en el papel de Boz, el Ser Virtual. Sus seguidores se alegrarán de saber que ha grabado unas cuantas canciones para incluirlas en el juego, mientras que quienes no podemos tragarlo esperamos que el juego en sí sea mejor que su «bowificada» banda sonora. ■

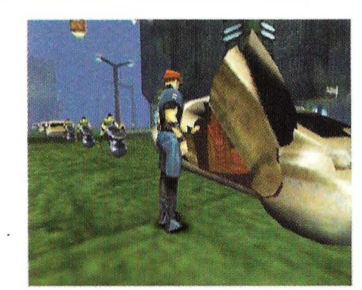




- **Editor:** Proein/Eidos
- **Desarrollador:** Quantric Dream
- **Origen:** Francia
- **Lo mejor:** del soul
- **A la venta:** Mayo







03



04



«Cambiar de cuerpo para **aprovechar las ventajas** de los personajes»

www.davidbowie.com

Página del llamado «Thin White Duke» con acceso a la comunidad virtual de Bowienet





05

PRIMERCONTACTO

NIGHTMARE CREATURES II

Ya llegó el lúgubre juego de acción y aventuras capaz de rivalizar con *Shadow Man*



Para aquellos que acaban de llegar, un pequeño resumen del *Nightmare Creatures* original: Con el Londres victoriano por escenario debías machacar a montones de monstruos en 3D, manejar la espada, cortar sus podridas cabezas, combatir contra un malvado hechicero, un ejército de zombis, y, siguiendo una trama trepidante, asistir a una espectacular lucha final entre el bien y el mal donde el bien ganaba por los pelos y entonces, sólo entonces, tenías derecho a una merecida taza de manzanilla.

Nightmare Creatures II retoma la acción un siglo más tarde. Estamos en 1930 y Adam Crowley, el hechicero de la primera entrega (cuyo nombre no se parece por casualidad al de Aleister Crowley, un ocultista que existió realmente en esa época) ha vuelto, determinado a reanimará una legión de monstruos y muertos vivientes para matar a todo el mundo y dominar el planeta. Nadie explica para qué querría un planeta lleno de monstruos y los cuerpos en descomposición de seis billones de personas, pero eso es lo que hay. Desafortunadamente para él, un apasionado del ocultismo llamado Wallace a quien Crowley raptó para experimentar con él se ha escapado del manicomio y clama venganza. Pues sí, es un juego de acción y aventuras en 3D con un montón de monstruos para descuartizar. Pero aquellos que esperan una simple prolongación de la primera parte se van a llevar una sorpresa. Para empezar, el sistema de lucha se ha revisado por completo para darle al jugador un control más dinámico e intuitivo de la acción. También hay más exploración, más puzzles y muchos objetos (dinamita, ganzúas, palancas...) que se pueden coger y utilizar, seguramente para puertas y cosas así. En esta secuela también debes hacer un montón de cosas. Wallace, al revés que los héroes de la primera parte, puede subir escaleras, nadar, agarrarse a repisas... Todo esto permite un mundo mucho más complejo y lleno de nuevas posibilidades.





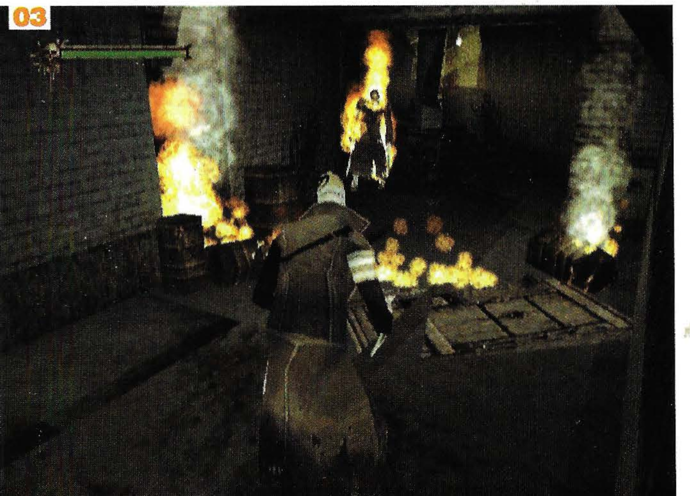
Respecto a los monstruos, hay alrededor de veinte tipos diferentes en el juego, e incluso un zombi de lo más vicioso con una sierra eléctrica y una criatura que utiliza una cadena con una caja torácica en la punta como arma. Para enfrentarte a ellos tienes una gama de armas y de extraños objetos de bonificación como, por ejemplo, un pote de moscas satánicas que, una vez libres, volarán hasta la boca del enemigo y se lo comerán desde dentro. Los creadores apuntan a la saga de *Evil Dead* y a las películas de Tim Burton como principales fuentes de inspiración. Nos gusta mucho como pinta este juego. Hay gore. Hay exploración. Hay monstruos. Si el sistema de combate funciona (y Kalisto ha prometido que funcionará), este juego podría ser una fuente inagotable de diversión gracias a la violencia digital. ■

> "Un juego de acción y **aventuras en 3D** con un montón de **monstruos para descuartizar**"





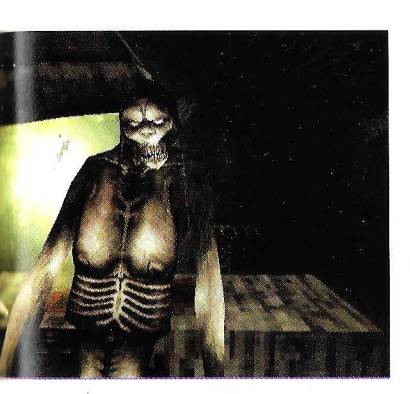




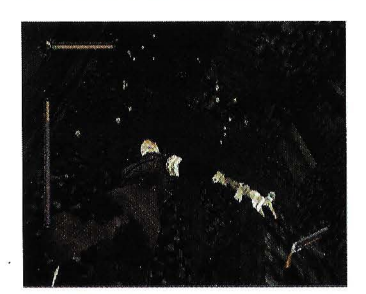
01 Wallace no es el héroe más guapo del mundo
02 Gusanos del tamaño de una barra de pan. El sueño de un pescador.
03 El ambiente oscuro y decadente nos recuerda a *Shadow Man* y *Soul Raver*. Qué miedo.
04 Los zombies que comen fuego están cubiertos de vendas de la cabeza a los pies. Ya se sabe que quien juega con fuego...
05 Un muerto viviente que maneja una sierra eléctrica.



- **Editor:** Konami
- **Desarrollador:** Kalisto
- **Origen:** Francia
- **Mi novio:** es un zombi
- **A la venta:** Abril













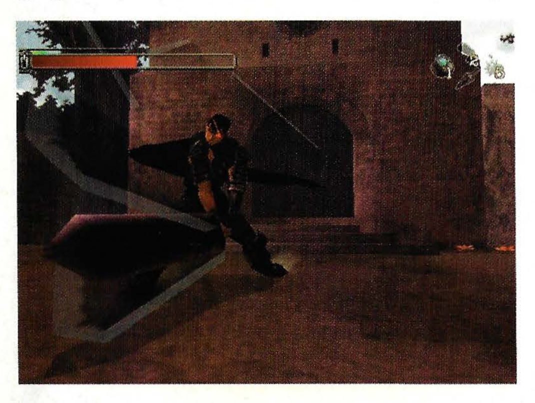
www.kalisto.com

Actualizada y muy informativa la página de los desarrolladores de *Creatures*.

PRÓXIMOATERRIZAJE

SWORD OF THE BERSERK

Jamás te has divertido tanto con una espada gigante desde *Final Fantasy VII*



01 Éste es uno de los juegos más sangrientos que hemos visto. Los aldeanos pueden ser inocentes, pero están infectados por el virus «Mandrágora», así que es correcto convertirlos en bistecs.
02 Cuando el héroe Gut se mosquea, sus ojos se vuelven rojos de rabia y realiza movimientos especiales como éste.
03 Los combates en estas transitadas calles de ciudad son perjudiciales para el medio urbano, sobre todo cuando tu espada golpea la pared.
04 Las pruebas contrarreloj son un merecido descanso de la continua masacre de monstruos y caballeros.
05 He aquí un auténtico dilema moral: ¿debes asesinar venerables ancianas a pesar de que estén horriblemente desfiguradas?

Virus. ¿Qué son en realidad? En especial los virus mutantes. Tú vas caminando tranquilamente hacia el colmado de la esquina y, de repente, el autobús 48 se estrella contra la vitrina del videoclub y empiezan a bajar de él pasajeros desfigurados de forma monstruosa que caminan hacia ti arrastrando los pies, con los brazos tendidos y emitiendo gruñidos mientras cuelga la baba de sus fétidos labios.

Está bien, los genes mutantes no suelen ser tan agresivos en la realidad, pero parece que, según los rincones más oscuros del cerebro del diseñador japonés de videojuegos estándar, a los virus siniestros no les gusta pasar desapercibidos. Un ejemplo, *Sword of the Bersek: Gut's rage*, un juego para masacrar basado en cómics japoneses ambientados en la Europa medieval con caballeros, hadas y un virus llamado «Mandrágora». Esta plaga transforma a los habitantes en monstruos furiosos, y es tu deber, en el papel de héroe Gut, convertir en trocitos a los aldeanos, seguir el virus hasta su fuente y acabar con él. Con una larga espada.



Gut está armado con inagotables cuchillos arrojadizos, un número limitado de disparos y algunas bombas para hacer añicos a los pobres campesinos. Pero la verdadera diversión comienza cuando la barra que mide la rabia de Gut alcanza el rojo y nuestro héroe se vuelve berserk, permitiendo nuevos y más temibles movimientos. Toda la pantalla toma un color escarlata, los ojos de Gut se vuelven rojos de rabia y dejan un rastro en el aire a medida que mueve su mirada demoníaca.

El sistema de juego es la crítica más elemental que se puede hacer, porque representa un retroceso hacia juegos de salón recreativo de los ochenta como *Golden Axe* o *Splatterhouse*, el banquete gore de Namco. Los gráficos, sin embargo, son decididamente de nueva generación, el mundo de Berserk está bien ambientado, con texturas que parecen dibujadas a mano, atractivas chispas cuando tu espada golpea las paredes y otras superficies sólidas, y chorros de sangre cuando encuentra carne y hueso. Menos impresionantes son, sin embargo, las largas escenas que interfieren con la acción para desarrollar el argumento. La estructura de *Bersek* es demasiado sencilla para merecer tales interrupciones. ■













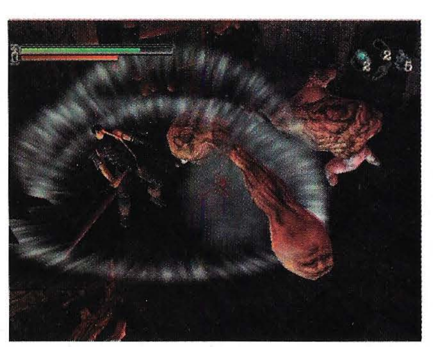
FICHATÉCNICA

- **Editor:** Proein/Eidos
- **Desarrollador:** Yukes
- **Origen:** Japón
- **La espada salvaje:** de Berserk
- **A la venta:** En primavera

«El **sistema de juego** es un retroceso hacia juegos de los ochenta como ***Golden Axe* y *Splatterhouse***».

www.berserk.com
Web llena de chistes, nada que ver con destripar aldeanos inocentes.









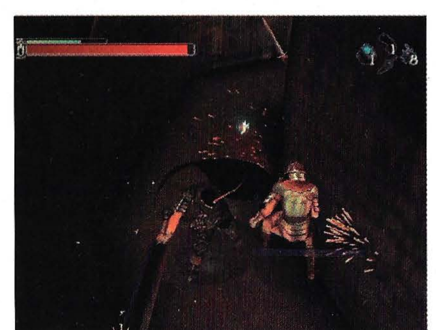




«El **mundo de *Bersek*** está bien ambientado con **texturas que parecen dibujadas a mano**»















PREVIEWESPECIAL

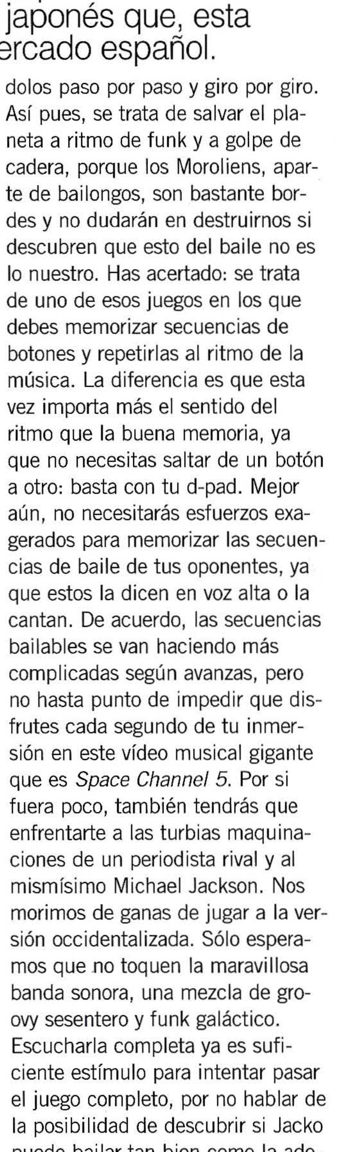
SPACE CHANNEL 5

Tintes de pelo futuristas y tops de color naranja para un juego de baile japonés que, esta vez sí, se editará en el mercado español.

Dos juegos de baile llevan un año siendo la sensación en los salones recreativos japoneses. Se supone que no son un buen entrenamiento para los chicos tímidos que no se deciden a pedirle a una chica que baile con ellos. Pero el juego de baile más moderno y bonito del mundo no es un arcade, sino una exclusiva Dreamcast. Además, su protagonista es la mujer más sexy del mundo virtual desde (por lo menos) las señorita Pac Man.

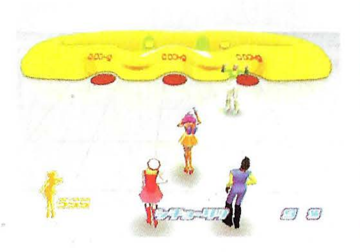
Space Channel 5 parece una divertida combinación de vídeo de Aqua y película de invasiones alienígenas de los años 50. Su protagonista es una chica con el pelo teñido de rosa que viste una minifalda de las que pueden llevarte a prisión en algún estado de los Estados Unidos. Se llama Ulala, y presenta el programa de televisión más *cool* de la galaxia y parte del extranjero. Su objetivo es demostrarle a los alienígenas Moroliens que la raza humana es la mejor dotada para el baile, aquí y al otro lado de la osa Mayor.
El problema es que los malditos Moroliens tienen el ritmo en la sangre. Ulala tendrá que demostrar sus credenciales de bailarina derrotándolos paso por paso y giro por giro. Así pues, se trata de salvar el planeta a ritmo de funk y a golpe de cadera, porque los Moroliens, aparte de bailongos, son bastante bordes y no dudarán en destruirnos si descubren que esto del baile no es lo nuestro. Has acertado: se trata de uno de esos juegos en los que debes memorizar secuencias de botones y repetirlas al ritmo de la música. La diferencia es que esta vez importa más el sentido del ritmo que la buena memoria, ya que no necesitas saltar de un botón a otro: basta con tu d-pad. Mejor aún, no necesitarás esfuerzos exagerados para memorizar las secuencias de baile de tus oponentes, ya que estos la dicen en voz alta o la cantan. De acuerdo, las secuencias bailables se van haciendo más complicadas según avanzas, pero no hasta punto de impedir que disfrutes cada segundo de tu inmersión en este vídeo musical gigante que es *Space Channel 5*. Por si fuera poco, también tendrás que enfrentarte a las turbias maquinaciones de un periodista rival y al mismísimo Michael Jackson. Nos morimos de ganas de jugar a la versión occidentalizada. Sólo esperamos que no toquen la maravillosa banda sonora, una mezcla de groovy sesentero y funk galáctico. Escucharla completa ya es suficiente estímulo para intentar pasar el juego completo, por no hablar de la posibilidad de descubrir si Jacko puede bailar tan bien como la adorable Ulala. ■

01 Ulala exhibe sus zapatos de plataformas.
02 Los bailarines del coro no son los chicos de *Fama*, pero al menos lucen con orgullo la bandera de Japón.
03 Los Moroliens son algo así como una raza de Teletubis psicópatas.
04 Todo está en las caderas. Y en la mente.
05 Mónica Naranjo a la conquista del espacio exterior.



01


02



03






TARJETA DE BAILE

- **Editor:** Sega
- **Desarrollador:** Sega
- **Origen:** Japón
- **El ritmo:** en la sangre
- **A la venta:** Julio

> "Se trata de **salvar el planeta a ritmo de funk** y a golpe de cadera".



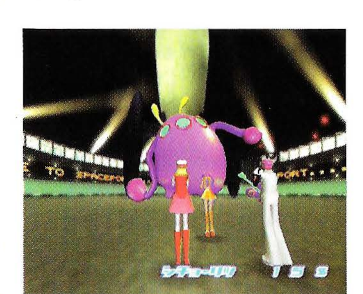










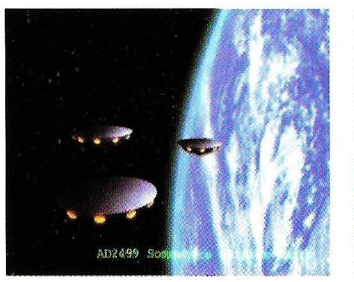






www.spacechannel5.com

Aquí puedes incluso comprar el juego, el CD y una completa guía.









PRIMERCONTACTO

WETRIX+

La alternativa acuática al *Tetris* viene dispuesta a luchar con *Chu Chu Rocket* por ser el mejor puzzle para DC.















01 Este sector está casi inundado, así que el pedazo de tierra que está a punto de caer será toda una bendición.
02 El modo para dos jugadores te permite acumular agua, fuego y terremotos y usarlos contra tu oponente en el momento adecuado. ¡Chúpate esa!
03 Los cubos de hielo congelan los lagos. Sí, como lo oyes.

Este juego salió hace tiempo para N64 y fue aclamado por parte del público y de la crítica, aunque, al final, acabó por no ser el éxito comercial que parecía debía ser y que, sin duda, merecía. La culpa de esto es que era una creación para N64 y, claro, muy pocos habitantes de este planeta llegaron a jugarlo. Ahora, cuando el mundo ya se prepara para enterrar la vieja consola de Nintendo, los desarrolladores Zed Two ha creado una versión para DC.

El punto de partida es simple. Simplemente, debes pensar en *Tetris*, pero mojado. Al iniciar el juego, te ves sobre una superficie móvil. Sobre ti caen gotas de agua. Si no consigues hacer de presa con esta agua, el líquido inodoro acaba en el desagüe. Cuando el desagüe está lleno, pierdes. Afortunadamente, este pequeño mundo puede modificarse a tu gusto utilizando combinaciones de pedazos que también te caen del cielo. Tu trabajo, pues, es mantener el agua a raya, construyendo lagos y piscinas. Además, puedes utilizar unas armas muy simpáticas: mas bolas de fuego que pulverizan el agua. El objetivo de *Wetrix+* es ofrecer un juego de adicción mental (como Winona Ryder, vamos) más que una aventura épica a través de bosques y castillos encantados. Sin duda, Zed Two está haciendo un guiño a la vieja época de los videojuegos.

Aquel tiempo en el que los complejos gráficos en 3D no existían, los polígonos se contaban por docenas más que por millones y las sombras en tiempo real no existían ni en el cine. Es muy importante, pues, el olvidarse de la simplicidad de los gráficos, aunque sí se ha operado una mejora para la máquina de Sega (de ahí viene el +). Además, será compatible con la VM, la acción será en 60 fps y habrá una Web con las puntuaciones más altas. La pena es que, a pesar de tener modo para dos jugadores, no es compatible con el juego on line. Es una pena, pues –al igual que *Chu Chu Rocket*– *Wetrix+* es un juego de puzzle que quieres compartir con cuanta más gente mejor. ■

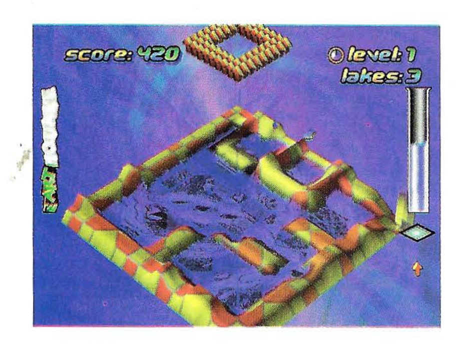
FICHATÉCNICA



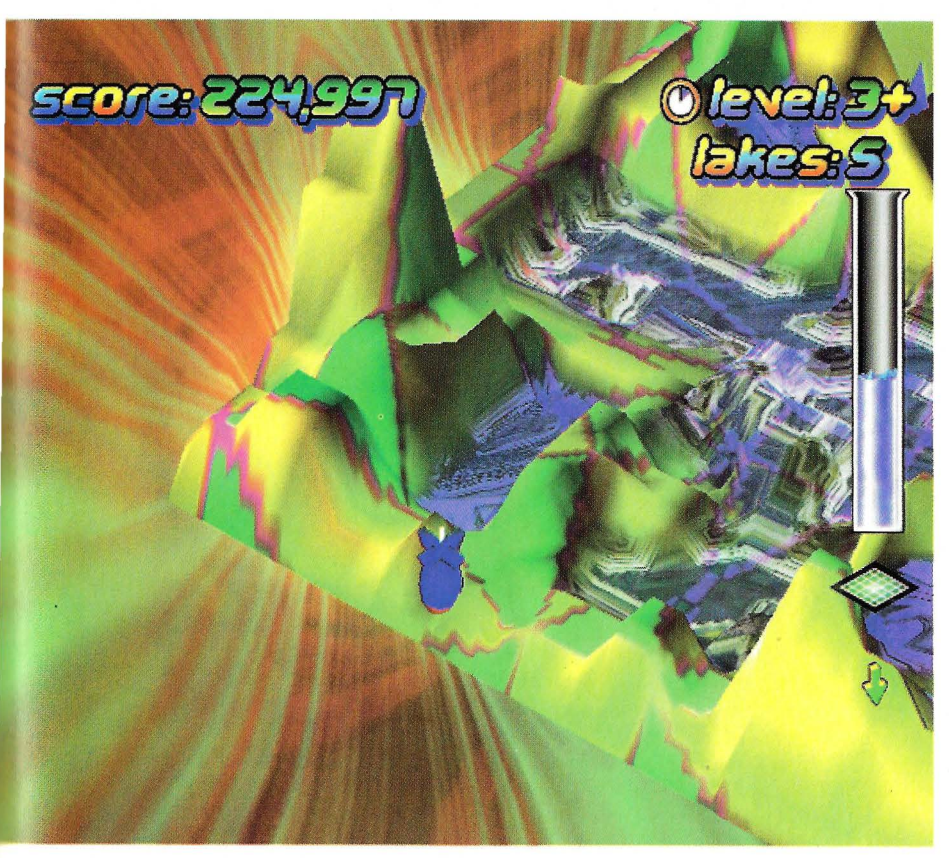


- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Zed Two
- **Origen:** GB
- **Agua dulce:** Agua salada
- **A la venta:** Sin fecha

«Los gráficos de **Wetrix** han sido mejorados para esta **conversión a DC**».

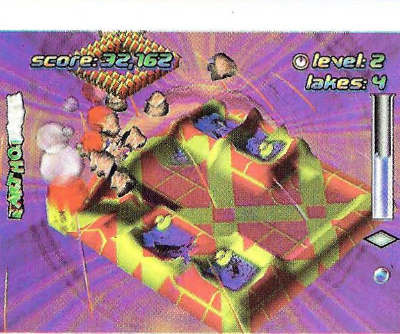


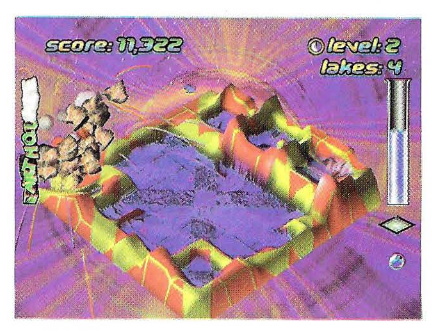












PRIMERCONTACTO

GIGA WING

Sólo es el clásico de Capcom *1942*. Pero en el futuro. Y con armas gordas. Y con aliens.

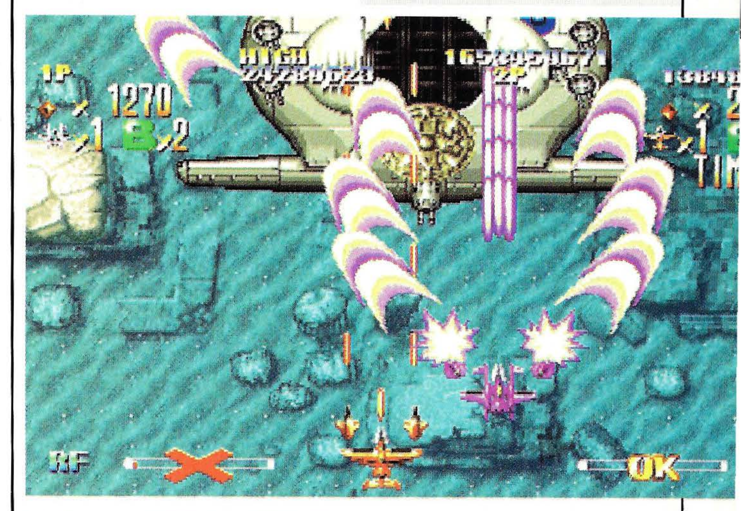
Capcom vuelve a sus orígenes con su futura creación para dreamcast, *Giga Wing*. El juego funciona exactamente bajo los mismos parámetros que regían aquel clásico que fuera *1942*. Sigues viajando en línea recta hacia el borde superior de la pantalla disparando a tus enemigos. Esta vez, en cambio, te encuentras en el futuro, y éste está basado en la típica visión japonesa, o sea, que luchas contra monstruos mecánicos. Además, tienes una serie de incongruentes pero divertidas escenas de corte que van apareciendo -la mayoría sin razón aparente- en medio del juego.

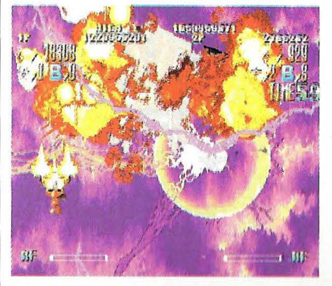
Giga Wing fue primero una recreativa. Los fans de ésta estarán más que contentos, aunque su naturaleza retro y su modo de jugar extremadamente simple, pueden hacer que algunos jugadores no se lo lleguen a tomar en serio. Empiezas con el arma más simple de cada nave (tienes unas cuantas entre las que elegir) y, a medida que destruyes enemigos, una serie de power ups y de bombas extra empiezan a sobrevolar la pantalla en forma de P o B, respectivamente. Como los más listos de la clase ya habrán deducido, tu poder se hace más, ejem, poderoso a medida que cazas P's.

Si todo suena demasiado clásico y retro para ti, no te preocupes, pues Capcom ha añadido un par de liftings. El primero es el escudo que levantas al mantener apretado tu botón de fuego. Con él, haces que el fuego enemigo salga proyectado de vuelta a su origen. El segundo es el enorme número de enemigos y de fuego cruzado que pueden llegar a acumularse en la pantalla. Por supuesto, la versión PAL del juego funcionará a 60fps, lo que nos permitirá disfrutar plenamente de esto último, lo cual es, sin duda, uno de los aspectos más interesantes de este juego. ■

ELANGAR

- **Editor:** Virgin
- **Desarrollador:** Capcom
- **Origen:** Japón
- **Cielos:** mortales
- **A la venta:** Mayo







Si Capcom arregla el tema de los fps, éste arcaico, anticuado y casposo juego se puede convertir en una de las más frenéticas y divertidas experiencias de "dispara a todo lo que se mueve".

GUÍA PARA JUGADORES

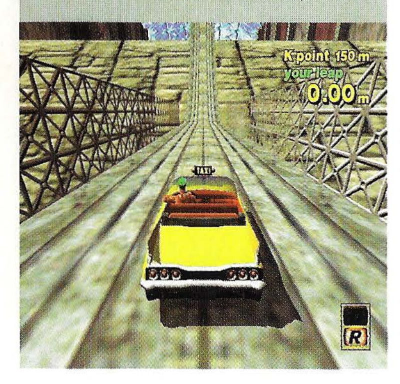
CRAZY TAXI: TODOS LOS SECRETOS DEL MODO CRAZY BOX

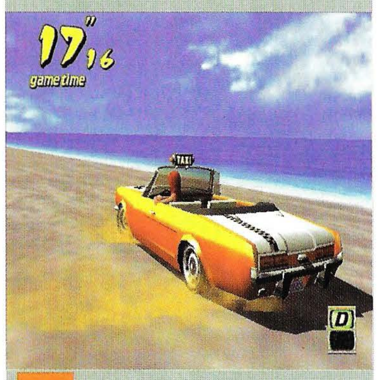


Seguro que a estas alturas ya sabes que *Crazy Taxi* es un juego prodigioso. Una de sus mejores partes es el modo Crazy Box, lleno de atractivos mini juegos y desafíos diversos. Además de ser condenadamente divertido de por sí, este modo te permite desarrollar habilidades muy útiles y poner a prueba nuestro arsenal de trucos.

1-1 CRAZY SALTO

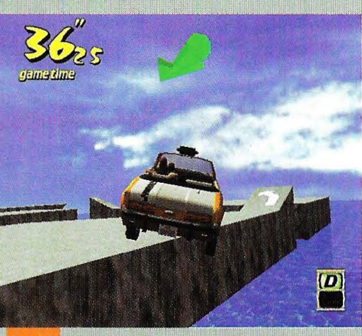
Sencillo y muy divertido. Está pensado para que te vayas familiarizando con el mundo mágico de la Crazy Box. Se trata de tomar la rampa a toda velocidad y dar por lo menos un par de acelerones mientras pasas por la rampa. Nosotros llegamos a los 350 metros, si consigues acercarte a los 400 podrás ir diciendo por ahí que eres el rey del Crazysalto.
Dificultad: 2/10





1-2 CRAZY BANDERA

Sigue sin ser muy meritorio, pero tiene su gracia. Se trata de poner a prueba tu uso de la pirueta llamada Crazy Drift. Empieza con el Crazy Dash y luego aprieta Reverse y después Drive lo más rápido que puedas. Luego lánzate a por la bandera. No hace falta que uses los frenos, simplemente ve hacia allá.
Menos de diez segundos es un buen tiempo.
Dificultad: 4/10

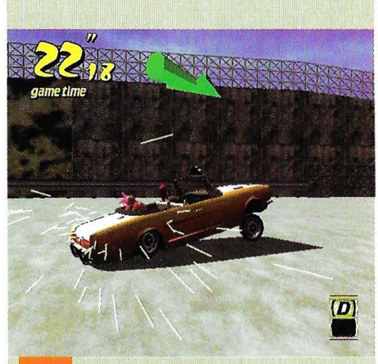


1-3 CRAZY GLOBOS

Reventar todos los globos tiene su dificultad, porque se dispersan en cuanto los golpeas. La manera más eficaz es utilizar el Crazy Drift para girar todo lo rápido que puedas. Lo realmente difícil es reventarlos todos en menos de unos 30 segundos, ya que uno que se te escape lejos puede hacerte perder un tiempo precioso. Traza una ruta antes de ir hacia ellos. LO lógico es empezar por el par de globos solitarios de la primera recta.
Dificultad: 6/10

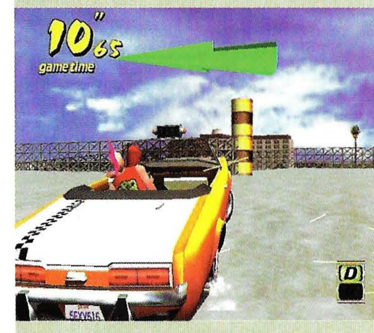
2-1 CRAZY DRIFTS

Se trata de realizar en un tiempo limitado un mínimo de 15 de esas difíciles combos llamadas Crazy Drifts. La hierba te frena y dificulta los giros, así que será mejor que intentes mantenerte sobre el asfalto. Después de cada Drift utiliza un Crazy Dash para recuperar la velocidad normal. Si eres rápido y le coges el ritmo a este sistema de acelerón-frenazo puedes llegar a los 30 combos.
Dificultad: 5/10

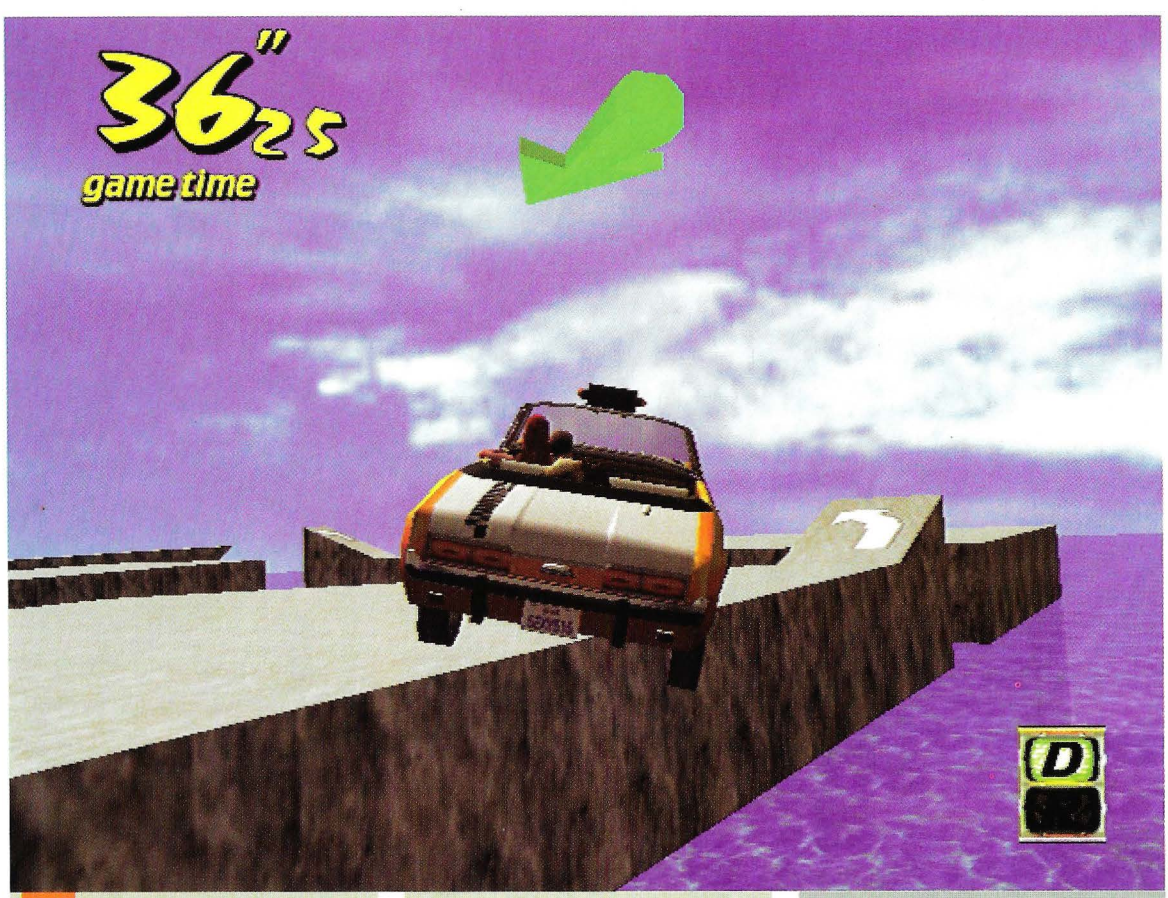


2-2 CRAZYGIRO

Otro reto de lo más divertido. Todo lo que tienes que hacer es un Crazy Drift en cada esquina. Toma las curvas todo lo abierto que puedes para evitar chocar y recuerda que el truco está siempre en apuntar en la dirección correcta cuando acabes el giro. Los adictos a este tipo de maniobras podéis intentarlo incluso a mitad de la última rampa. Difícil pero espectacular.
Dificultad: 6/10





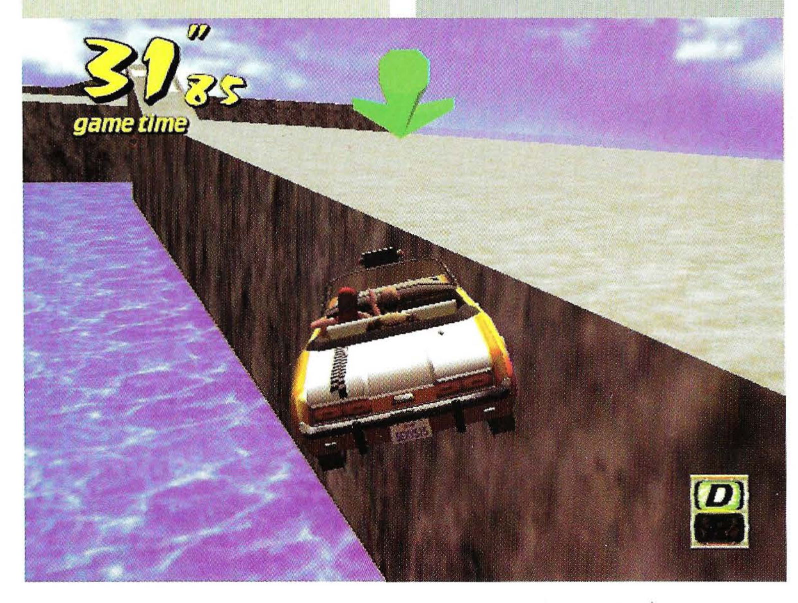


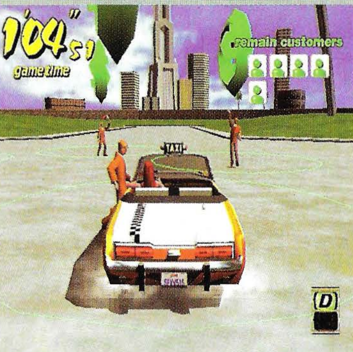
2-3 CRAZY BOUND

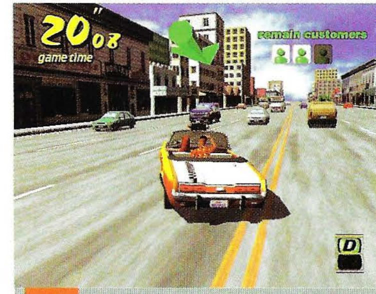
Primer reto a la altura de tipos duros como tú. Tienes que hacer Crazy Drifts para superar las rampas y quedar alineado de forma correcta para el siguiente salto.
El truco es iniciar la maniobra justo antes del final de la rampa, con lo que completarás el giro en el aire y caerás de frente y preparada para la siguiente rampa. La penúltima es la que más problemas va a creerte, ya que a nada que tu giro no sea preciso caerás al mar.
Dificultad: 7/10

3-1 CRAZY RUSH

Esto ya son palabras mayores. Tienes muy poco tiempo, así que llevar a los distintos clientes a sus destinos es toda una pesadilla.
La única manera de conseguirlo es girar según frenos para dejar a un cliente y al mismo tiempo ponerte de cara al que te espera en la siguiente parada. Es cuestión de práctica, pero no dudes que te costará.
Dificultad: 8/10

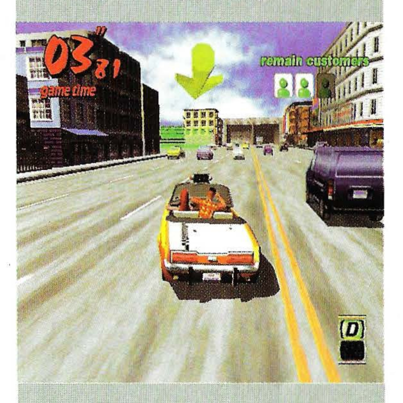






3-2 CRAZY JAM

Muy pero que muy divertido, aunque algo más fácil. No puedes permitirte el lujo de chocar con nada ni con nadie, porque eso te haría perder velocidad y apenas dispones de tiempo. Empieza con un Crazy Dash y pisa a tope, enseguida tendrás un cliente. Es cuestión de reflejos, pero con un par de Crazy Dash podrás abrirte camino entre el tráfico y llegar a la posición del tercer pasajero.
Dificultad: 6/10





3-3 CRAZY POLE

Lo más difícil. Hay que frenar y girar continuamente. Tiene que utilizar las postas como paradas extras en las que orientar tu coche en la dirección del próximo cliente. No te djes ni uno de los Crazy Dash, porque sin ellos no tienes nada que hacer. Nuestro récord es un minuto y dos segundos. ¡Supera eso!
Dificultad: 2/10

TRUCOS

VIRTUA STRIKER, CRAZY TAXI, ZOMBIE REVENGE

VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1

Editor: Sega
Review: DC-M 03



MVP YUKICHAN
Para jugar con este equipo de extraño nombre, selecciona Yugoslavia, EE.UU, Corea e Italia apretando Start después de cada uno. Yukichan aparecerá en la parte izquierda del menú de opciones y puedes elegirlo apretando A.

FC SEGA
Para desbloquear este equipo, ve al modo arcade y aprieta Start después de seleccionar Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina. Sega FC aparecerá en la segunda columna de equipos. Si pasas el modo arcade con este equipo, podrás utilizarlos también en el resto de modos.
Aparecerán en el menú de opciones con el nombre "SP":



MVP ROYAL GENKI
Es un equipo de extraterrestres al que se accede seleccionando MVP Yukichan, dejando el Start apretado y apretando A.

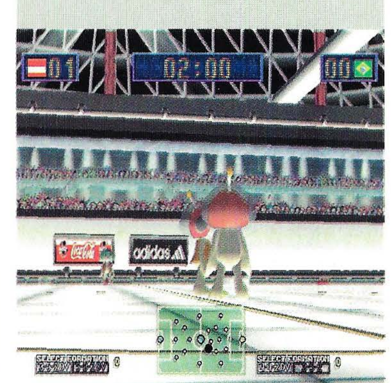
EQUIPOS EXTRA
La forma de desbloquear selecciones nacionales como Grecia, Uruguay, Rusia, Portugal o Suecia , dirígete al modo Ranking e intenta llegar a la quinta ronda. Una vez en ella, te tocará uno de estos equipos. Si ganas, podrás seleccionarlos a partir de ahora. Como regla general, en el modo ranking debes conseguir más del cincuenta por ciento de posesión de pelota y al menos un gol por partido para conseguir equipos extra.

ESTADIOS EXTRA
Completa el modo arcade dos veces y gana la International Cup. Fácil.

DOS ESTADIOS SECRETOS
En cuanto desbloquees los estadios extra, tienes la opción de jugar en dos especialmente raros.

Entra en el modo de eliminatorios y selecciona dos equipos. Selecciona los estadios Sun Parangon, Arcadia Hill, Guild Fen, Crystal Ball, Central Square Garden, triumph y Harvest. Mantén apretado el Start, aprieta A y selecciona el estadio secreto número uno.

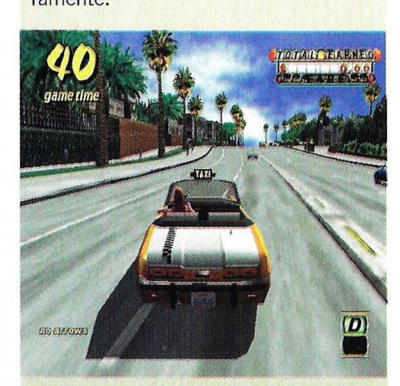
Lo mismo, pero con los estadios Diva Geo, Maestro Colosseum y Saint Globe.



CRAZY TAXI

Editor: Sega
Review: DC-M 03

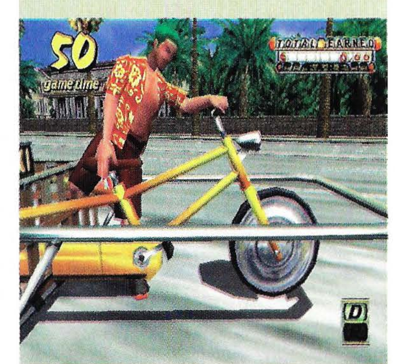
OTRO DIA
Aprieta el gatillo derecho en el menú de conductores y manténlo apretado hasta que hayas elegido. Aparecerán las palabras 'Another Day' en pantalla, con lo que el juego cambiará ligeramente.



SIN FLECHAS
Este código permite jugar sin flechas de dirección. Mantén apretado el botón derecho y el Start antes de que aparezca el menú de pilotos. Si el código entra bien, verás una indicación aparecer en pantalla.

SIN MARCAS
Para que desaparezcan los indicadores de dirección de color verde, mantén apretado el botón izquierdo y el Start antes de que aparezcan los pilotos.

MODO EXPERTO
Haz lo mismo que en el punto anterior pero con los dos botones a la vez. Desaparecerán todos los indicadores de dirección o destino. Para gente muy curtido.



CAMBIO DE CAMARA Y VELOCIMETRO
Enchufa un mando al puerto de entrada número 3 y empieza el juego en los modos Original y Arcade. Si ahora aprietas el Start en el ese mando puedes conseguir un nuevo ángulo de cámara con el botón B o apretar X cinco veces para que aparezca un velocímetro.

ZOMBIE REVENGE

Editor: Sega
Review: DC-M 04



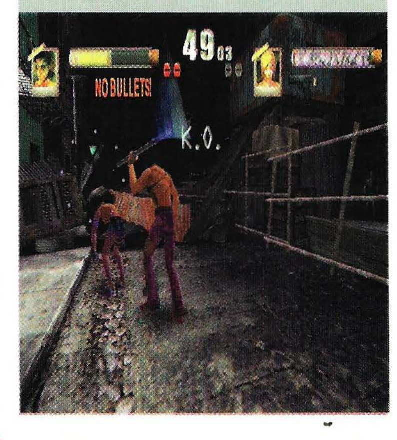
TRUCOS
Acumula puntos en el subjuego de la VM y podrás desbloquear opciones de trucos en cuatro de las áreas del modo Original.

NUEVO VESTUARIO
Escoge personaje, aprieta el Start y entra B,X o Y.

SANGRE DE OTRO COLOR
Llega al final del modo Arcade, ve a la ventana de opciones y aparecerá esta posibilidad.

MODO ARCADE LIBRE
Si superas los tres modos originales podrás jugar en el modo Arcade sin límite de vidas.

SELECCIÓN DE NIVEL
En el modo de lucha se puede seleccionar el nivel apretando Start mientras eliges personaje.





MUNDO DC

TODO DREAMCAST

EN ESTA SECCIÓN

D-M@IL

Cambiaría cada sección, el nombre de la revista tampoco me gusta, la ropa que lleváis menos. Además, ¿cómo se os ocurre tomar café con leche? No me malinterpretéis. La revista me gusta.

HOLA A TODA LA TROPA GOFFY DE SEGA. Tengo 15 años y soy de Barcelona. Escribo con el mierda de teclado virtual. Quería preguntaros, CUÁNDO LOS JUEGOS DE LA DC MAS BARATOS.
Otra pregunta, ¿en Zombi Revenge se puede jugar dos a la vez contra los malos, como en *Dynamite Cop*? Gracias, y no os preocupéis por la apestosa PS2. ¡¡VIVA SEGA!!

Juan Rocha- Vía e-mail.

DC-M: ¿Tropa Goffy? Eso no nos lo dices en la calle. Ah, y no sabíamos que la PS2, además de tener algún que otro problema técnico que prometen arreglar (veremos), apestaba. Prometemos olerla en cuanto veamos una.

Hola, soy Miguel, tengo 17, y me he pasado a Sega después de ocho años siendo un nintendero. Me parece que vuestra revista es bastante buena, sí, la mejor del mercado, (¡qué pelota soy!) pero todavía tenéis que mejorar un poco.
Para empezar, nunca consideráis la vida de los juegos. A pesar de que un
juego sea bueno, no me voy a gastar 9.000 pelas para tirarlo mañana, mejor lo alquilo (ejemplo: *Zombie Revenge*).
También opino que deberíais puntuar incluso más duramente (aunque seáis los más duros) porque es así como se diferencia verdaderamente la calidad de los juegos, no como otros, que se hartan a poner noventas. Ni *Sega Rally*, ni *Shadowman* pueden ser un 10, son buenos pero no pueden considerarse a la altura de *Soul Calibur*.
También quiero quejarme de los altos precios de los juegos. Dicen que la
piratería nos perjudica a todos porque por su culpa las compañías están
obligadas a vender los juegos mas caros. Pues no me lo creo, la Dreamcast no tiene chip y aun así los precios están por las nubes. Si de verdad tienen intención de perseguir la piratería, que lo hagan, pero que bajen el precio de los juegos antes. Eso es todo. Bueno, aprovecho para pedir un milagro, que Rare, autores de *GoldenEye*, fiche por Sega. O si no, que Salma Hayek se case conmigo.
Miguel Bitar Romero
Las Palmas de Gran Canaria

DC-M: Otro que abandona la ene mayúscula y se pasa al planeta DC. La 64 fue sinónimo de calidad hasta antes de ayer, y a nosotros también nos gustaría que títulos como GoldenEye o alguno de los Zeldas, Marios o Donkeys tuviesen su equivalente Dreamcast. Pero hoy por hoy lo último y lo mejor se llama Dreamcast, aunque tanto tú como nosotros conservemos las capacidad crítica y dejemos de vuelta y media algún juego cuando creemos que se lo merece. ¿Quieres que seamos más duros? Bueno, no se trata de eso, sino de dar nuestra opinión con la máxima honestidad posible. Estamos en ello. Y sobre los precios... bien, no se puede decir que la nuestra sea una afición barata. Gastarse 9.000 pesetas en Blue Stinger es, desde luego, una desgracia.

Muy buenas desde Alfafar (Valencia) a todos los propietarios de una DREAMCAST y mis felicitaciones por vuestra revista. Este e-mail es por dos cosas. La primera , ¿qué me podéis decir sobre el DVD que piensa sacar SEGA para DREAMCAST? Porque de momento sólo he escuchado muchos rumores, pero nada oficial y seguro. Y la segunda para que os planteéis incluir una sección en que la gente pueda publicar su dirección de e-mail y así poder estar mas en contacto los unos con los otros. Ahi va la mía: angel.sanchez @dreamcast.com Sin nada mas me despido de vosotros Ángel Sánchez

DC-M: Eso, ¿DVD? Tened paciencia hijitos, dicen que los justos heredaremos la tierra. Un día de estos.

"Por desgracia, **Sega (y Sony, y Nintendo)** siguen con su **desafortunada política territorial,** así que **el chip MOD** es la **única manera de jugar con material europeo y americano".**

Carta del mes

Me vais a perdonar, pero quiero comentar con vosotros un tema que a algunos les parecerá delicado. Mi Dremcast está enchipada, pero no para jugar con copias pirata, sino porque compré una consola japonesa antes de que la Dc llegase a España. Por desgracia, Sega (y Sony, y Nintendo) siguen con su desafortunada política territorial, así que el chip MOD es para mí la única manera de jugar con material europeo y americano. ¿Qué se supone que debo hacer? ¿Comprarme una consola nueva para cada territorio? Creo que es la gente como yo la que contribuye al éxito de un nuevo sistema, ya que ayudamos a crear expectación, a que funcione el boca a boca y a que futuros clientes prueben el producto antes de que salga al mercado. Mi pregunta es por qué los propietarios de la consola siguen con la política de exclusivas territoriales y no facilitan las cosas a los jugadores con inquietudes.

Eduardo Bosque. Madrid.

DC-M: Es un tema delicado. De acuerdo, los compradores de material de importación pueden ayudar al éxito de un nuevo producto que da sus primeros pasos, pero el sistema de exclusivas territoriales evita que llegue una auténtica riada de software pirata desde Asia, donde la piratería es muy común. El chip MOD es muy minoritario, así que, simplemente, se "tolera".

En primer, y porque lo manda el protocolo, felicitaros por la revista; yo me compro esta y la oficial (por aquello de gastar dinero a lo tonto y porque viene un GD demo, cosas mías) pero en cuanto a contenido, la oficial, ni se puede comparar (no somos niños de teta).
En segundo lugar, y porque manda huevos, ¡nos estamos volviendo locos o qué!: Primero Sony que si saco la PSX2 como antesala para la PSX3; ahora Sega con lo del nuevo "set de entretenimiento" que será la DC2. Que paren el carro que uno se asusta y con razón, sino

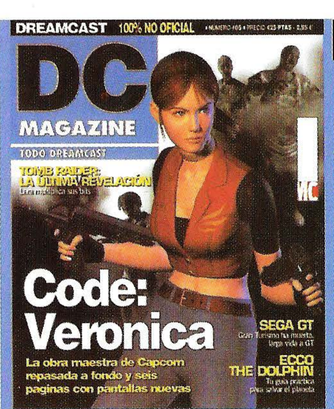
de qué me ha servido a mi empeñar mi hígado a la causa de la revolucionaria DC para que ahora estén pensando en la DC2 o algo así.
Por favor, decidme que todo lo he soñado y que la DC que tengo en la mesilla a modo de libro de cabecera no se va a quedar tan anticuada como el Libro Gordo de Petete.
Muchas gracias, seguid informándonos a carcajada limpia...

Alejandro Plaza. Vía e-mail.

DC-M: Aunque ya hemos oído bastantes rumores sobre la DC2, nos resistimos a publicar como información contrastada lo que sólo son eso, rumores. Las grandes compañías del sector han entrado en una fase de competencia feroz, y es lógico que si una amenaza con actualizar su hardware casi por sorpresa las otras reaccione avanzando calendarios hipotéticos, posibles especificaciones... Un consejo: no te separes de tu DC. Le queda cuerda para rato.

Os escribo para contaros lo siguiente: tengo una PSX y un PC. Me compré la Dreamcast porque leí que iban a hacer muchas conversiones de PC a DC además de convertir las recreativas de Sega. Mi PC es un 486 y ya no puedo jugar con los juegos que hay ahora, así que me alegró saber que podría jugar a muchas novedades PC en mi nueva consola, sobretodo si son ciertas noticias como que Lucas Arts va a convertir *SW: Racer* a DC. Me gustaría saber si es posible que rescaten las series *Xwing*, *TIE Fighter*, *Jedi Knight*, *Indiana Jones* y *Monkey Island 3*. ¿Tambien podríamos soñar con *StarWars Trilogy* y *Time Crisis II*?
También quiero daros la dirección del portal de Internet que estoy intentando construir: http://www.ciudad-dragon.net.
Nota para los de las peñas anti-consolas:
¿Habéis visto lo bien que me llevo con las consolas de Sega y Sony? Increíble pero cierto: tengo las dos. Saludos
DeathLord
Jaime Gil-Mascarell Ortiz (Albaida- Valencia)

DC-M: De las series que comentan, podemos confirmarte que Monkey Island será convertido a DC. Alguno de los títulos tiene serias posibilidades, así que ve siguiendo nuestra sección de rumores.



ESCRIBE A:

DC-M
MC Ediciones
Paseo Sant Gervasio
16-20
08022 Barcelona

Fax:
93 254 12 60
Email:
dc@mcediciones.es



Concurso

Todavía puedes ganar un
Virtua Striker 2 ver. 2000.1
Sólo tienes que contestar a esto.

La pregunta

¿Cuál es tu dirección de e-mail?
¿Tienes Dreamcast?

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Cupón respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Virtua Striker*
DC Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: 1/...
2/...

Nombre:...

Domicilio:...

Población:...

Código postal:...

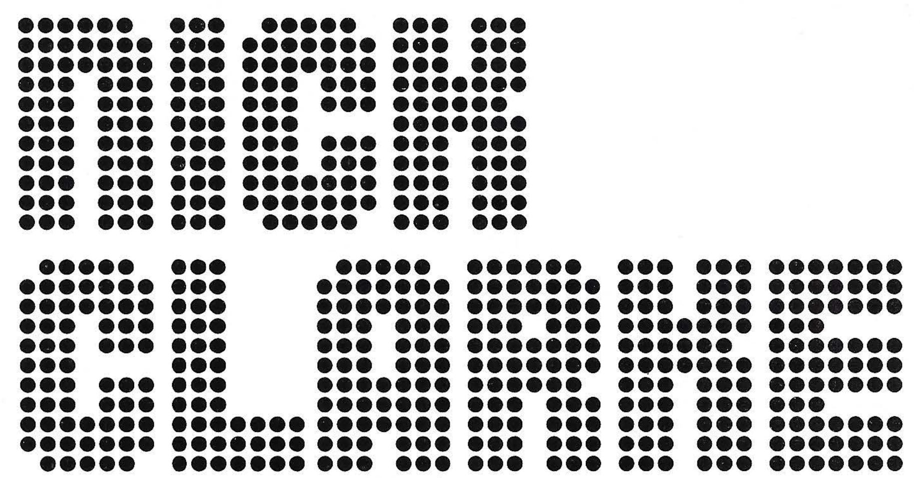
País:...

Teléfono:...



Foto: **Nick Wilson** Texto: **Owain Bennellack**





En las tierras baldías que, sin duda, inspiraron la creación de *Red Dog* conocimos al productor del juego...

Es una pesadilla. Llego tarde a la entrevista con Nick Clarke, el productor de *Red Dog*, y estoy perdido en medio de un área industrial desértica que me recuerda al Bronx, situada en el noroeste de Londres y que responde al nombre enigmático de «Burnt Oak» (roble quemado).

Llamo a la recepcionista de Argonaut, pero no me deja hablar con Clarke. «En estos momentos está con un fotógrafo fuera del edificio», me dice, y a continuación me da indicaciones erróneas para llegar a dicho edificio de Argonaut.

Por suerte, Clarke es un buen tipo, y se muestra muy comprensivo cuando le cuento mis desgracias. «Te podría haber recogido si me lo hubieras dicho», me dice, aunque habiendo experimentado los giros extremos de *Red Dog* no sé si un viaje en coche con el productor del juego hubiera sido mejor para mi salud. Solamente hablando con él de su creación podré recuperar mi credibilidad profesional...

¿Qué es un Red Dog?
Red Dog iba a ser simplemente un título provisional mientras no se nos ocurriera el nombre definitivo para el juego, pero de alguna manera acabamos acostumbrándonos a él. No me gusta tener que admitirlo, pero el caso es que fue a mi novia a quien se le ocurrió el nombre.

¿Has estado más influido por los juegos de carreras o los *shooters* en primera persona?
A mí me gusta pensar que hemos aprovechado los mejores elementos de ambos géneros. Hemos puesto mucho empeño en la modelación física, que es lo que uno espera de cualquier juego de carreras mínimamente digno, pero también hemos incluido el armamento que va aumentando en potencia a medida que avanzas, y los potenciadores, ambos típicos de los *shooters* en primera persona.

¿Qué otras influencias han habido?
Al principio del desarrollo del juego nos fijamos mucho en juegos como *Star Fox* y *R-Type*, y también en todos aquellos en los que aparecían tanques. Pero nuestro equipo tiende a fijarse en cualquier tipo de juego, aunque no tenga ninguna relación, porque siempre se puede aprovechar algo de un juego, aunque sólo sea ver qué no debemos hacer.

¿Estará habilitado *Red Dog* para llevar a cabo deathmatches mediante el módem de la Dreamcast?
En principio, no. Pero viendo el potencial que tiene el modo multijugador, no hay duda de que hay cabida para eso en la Dreamcast. Estamos considerando la posibilidad de hacer una versión multijugador por Internet donde los jugadores puedan luchar en mapas descargados en el VM y competir en torneos.

¿Le queda mucho más potencial escondido de hardware a la Dreamcast para ofrecer a los programadores?
¿Estás loco? La Dreamcast es un aparato genial y aún le quedan muchos secretos en las profundidades de su caja, esperando a ser descubiertos por programadores voraces. Aunque nuestro motor de juego es bastante bueno, cada día hallamos un nuevo truco que podemos utilizar en nuestra próxima producción. El auténtico potencial del hardware no saldrá a la luz hasta dentro de un par de años.

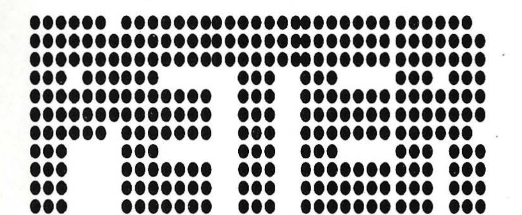
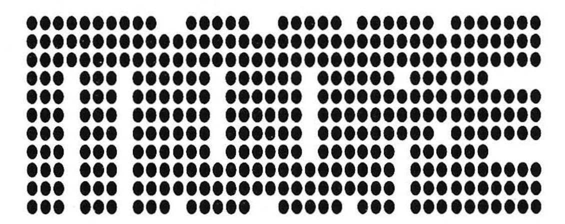
¿Qué más cosas desearías ver en la plataforma?
Las opciones de Internet disponibles en la Dreamcast se tienen que explotar más, así que me gustaría ver explotar este aspecto en los proximos juegos. El mercado de PC ha disfrutado del monopolio de la diversión en red durante demasiado tiempo.

«La Dreamcast es un **aparato genial** y aún le quedan muchos secretos en las profundidades de su caja.»

PERFIL

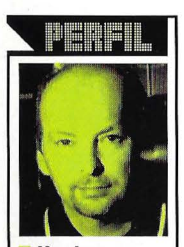


Nombre: Nick Clarke
Historia: Clarke estuvo a punto de fracasar en su camino profesional al empezar trabajando para la Phillips CD-I. El bajón que sufrió el formato le llevó a trabajar en pequeñas compañías de desarrollo, hasta que hace tres años, finalmente, pudo colocarse en Argonaut. En el tiempo que lleva ha trabajado en el famoso *Croc*, para la PlayStation, y la Game Boy, y *Buck Bumble*, para la N64.

Te presentamos al hombre que hizo que América se enamorase de la Dreamcast. Con un poco de ayuda de la MTV, por supuesto.

PERFIL



- **Nombre:** Peter Moore
- **Puesto:** Vice presidente de marketing de Sega América.
- **Historia:** Fichó por Sega en febrero de 1999, después de demostrar su olfato para el marketing global en Reebok y en la compañía de ropa deportiva Patrick USA. No está mal para un ex profesor nacido en una pequeña ciudad llamada Llangollen. Su objetivo es «que Sega vuelva a ocupar la posición que le corresponde como líder del mercado norteamericano» Vive en una urbanización al norte de San Francisco y se siente «el hombre más afortunado del mundo», ya que trabaja para una compañía en la cual cree y en la que se siente comprendido y aprovechado.

Peter Moore llevaba un par de años triunfando en el mercado del calzado deportivo. Pero un buen día renunció a su cargo de jefe de marketing de Reebok y se introdujo en el competitivo mundo de las consolas. Sega puede estarle muy agradecida: se han vendido un millón y medio de Dremcast en Estados Unidos, y parte del éxito hay que atribuirlo a la hábil campaña diseñada por Moore. Hoy le pillamos cansado y con unas décimas de fiebre. Prometemos no ensañarnos con él.

¿Qué te decidió a dejar el calzado deportivo y fichar por Sega?

Buena pregunta. Reebok y Dreamcast son dos productos con un *target* de consumo similar: jóvenes y adolescentes de sexo masculino con un poder adquisitivo medio y ganas de estar a la moda. La diferencia es que Reebok está muy consolidado y trabajar para Sega era todo un reto.

¿Puedes explicarnos por qué?

Bueno, nuestro objetivo era que la compañía recuperase una porción de mercado que había perdido hace unos años. Queríamos que el nombre de Sega volviese a asociarse a modernidad, a algo *cool*. Creo que no sólo hemos conseguido recuperar el brillo de antaño, también hemos puesto a la compañía en el camino de conseguir un éxito sin precedentes.

¿Cuál dirías tú que ha sido el secreto de vuestro éxito?

Una campaña de marketing agresiva y valiente. Nuestro primer objetivo es que la gente volviese a hablar de Sega como uno de los tres grandes de la industria. Queríamos que cada vez que la prensa hablase de Sony y Nintendo nos citase a nosotros también, y eso se consiguió a pesar de que teníamos menos del uno por ciento del mercado. Luego nos centramos en que el lanzamiento de la Dreamcast fuese un gran acontecimiento mediático, las 24 horas más grandes de la historia de la industria del entretenimiento casero.

¿Cómo habéis conseguido que la juventud de América volviese a confiar en Sega?

Seguimos un plan dividido en varias fases. Empezamos con un tipo de publicidad bastante críptica y fuimos introduciendo poco a poco el logo de Sega junto a la espiral de Dreamcast (en mapas del tiempo, en una pupila...). Al principio no aclarábamos qué se estaba anunciando, sólo aparecía nuestra dirección electrónica, sega.com. Este tipo de publicidad casi subliminal excitó la imaginación de los jugadores e hizo que se incrementasen las visitas a nuestra página web.

¿Qué es lo principal que recuerdas del día del lanzamiento?

Fueron las 24 horas más intensas de mi vida. Conseguimos convertirlo en todo un acontecimiento. Habían más de 300.000 unidades reservadas, así que mucha gente esperaba recibir su Dreamcast a las 12 y un minuto del 9 del 9 de 1999. Contratamos a personajes públicos como Jenni McCarthy o el malo de *Austin Powers*, gente capaz de atraer multitudes y que, al mismo tiempo, sintiese verdadero interés por los videojuegos.

¿Dónde estabas tú mientras tanto?

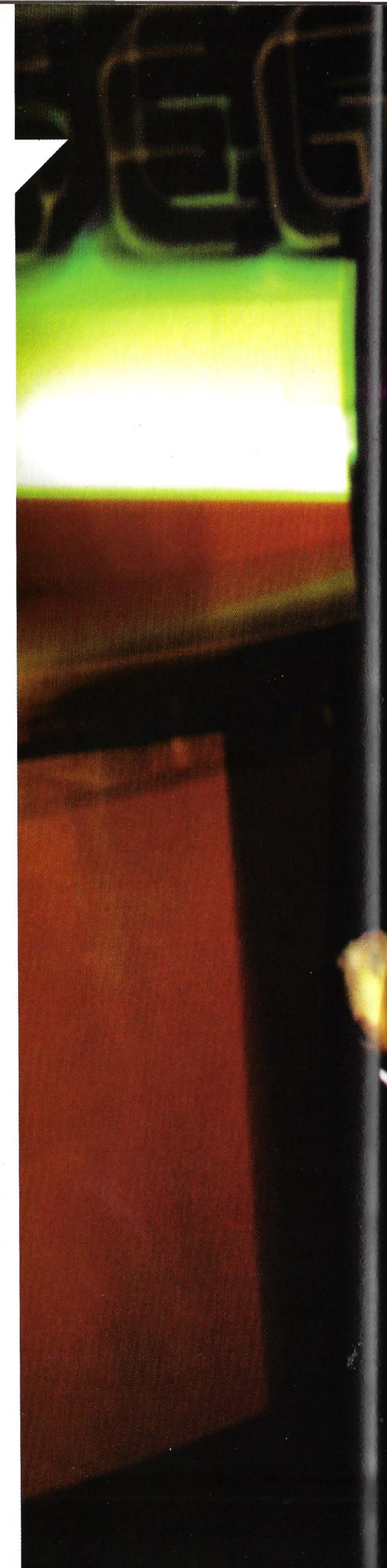
En Nueva York, saliendo por la tele y siendo entrevistado 18 veces seguidas. Incluso me entrevistó *Good Morning America*, uno de los programas más populares en Estados Unidos. Esa misma noche asistí a una gala de la MTV que Sega esponsorizaba y luego cogí un vuelo a San Francisco para asistir a una gran fiesta de lanzamiento en la que todo el mundo jugaba con la Dreamcast.

Pasado ese momento de gloria, toca asegurar el nivel de ventas de la Dreamcast, ahora que la PS2 está a punto de salir al mercado. Vamos a centrarnos en los defectos de la PS2, especialmente su falta de servicios en Internet. Llevan meses diciendo que esperan un ancho de banda superior, pero lo cierto es que no se atreven a incorporar un módem. Creo que se han decantado por el DVD y renuncian a una estrategia *on line* sólida. Así que tendrán que vender su consola como un producto multimedia y rezar porque los padres de familia muerdan el anzuelo y se la compren.

¿Crees entonces que los adolescentes de América consideran que Sega es más *cool* que Sony?

Por supuesto. Nuestra compañía tiene una imagen excelente entre los jóvenes. Los verdaderos *gamers* quieren algo fascinante, que les motive. Y eso es lo que Sega ofrece.

«En América, **Sega** es considerada una compañía **rebelde** y tiene una **imagen excelente** entre los jóvenes».




Sega Dreamcast



Foto: **Nick Wilson**



DAVID JONES
VS ECCO THE DOLPHIN

En nuestra búsqueda de un experto en delfines nunca esperamos encontrar a un ecologista impecablemente vestido con ropa de diseño -o a un tipo perseguido por el Pentágono.

La palabra ecologista puede que nos haga llegar a la cabeza imágenes de hombres encadenados con perros atados, activistas histéricos en lanchas motoras, o sucias caravanas de colores chillones que van por la cuneta del autopista, pero la verdadera cara del ecologismo es muy diferente del estereotipo que se le da .

De todas maneras, debemos admitir que según nos dirigíamos a entrevistar a David Jones en la Sociedad de Conservación de Ballenas y Delfines (Whale and Dolphin Conservation Society) nos preguntamos si nos esperaría algo así. Como gente abierta de mente que somos, odiamos admitirlo, pero casi esperábamos encontrar a una especie de gurú hippy y un grupo de voluntarios vestidos con túnicas de colores.

No obstante,nada más entrar en el vestíbulo de la Sociedad nos recibe una joven secretaria de lo más moderna. David aparece en la parte opuesta del recibidor y nos da la bienvenida.

A pesar de hacer un tiempo horrible, accede a posar para la sesión de fotos en el exterior del edificio. Hasta nos sugiere llevar una de las camisetas que configuran el surtido creado para la WDCS por diseñadores como Michiko Koshino, Red or Dead y Moschino. Aceptamos lo de la camiseta y nos dirigimos a tomar un baño en la lluvia.

Una hora después nos estamos secando en la sala de juegos y David se sumerge en el mundo de Ecco. "El movimiento es bueno" dice mientras juega y salta con el delfín. "Es muy real -aunque nadar les resulta una actividad frenética. Los delfines pueden nadar más rápido, pero no podrían pasar todo el día a esa velocidad."

David parece especialmente complacido por la banda sonora del juego. "Es espeluznante. Está bien que haya algún juego que no te taladra los tímpanos".

No es una sorpresa que el mensaje y el modo de moverse de Ecco llame la atención de la Sociedad: "Sería más fácil animar un poco más un juego como éste haciendo saltar a Ecco entre aros, etc, pero los que lo han desarrollado han captado la atmósfera de su hábitat natural. Esto permite que la gente se familiarice con los delfines sin que sea necesario tenerlos encerrados en un acuario."

En el nivel de la planta minera, David recuerda cuando los militares rusos y norteamericanos usaban delfines para los combates. "Publicamos las noticias hace un par de años cuando alguien del

> "**Los delfines** fueron utilizados para **fines militares** durante la **guerra fría** ".

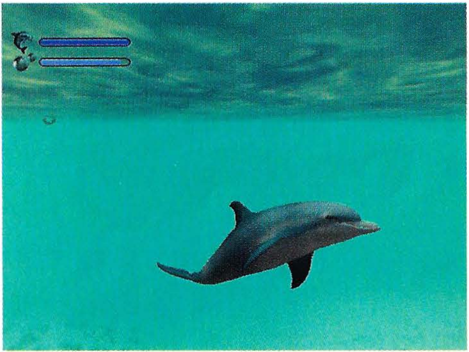
Pentágono intentó entrar en nuestra web para obtener un informe que estuvimos a punto de publicar sobre la exportación de delfines militares. Todo lo que tenían que hacer era esperar una semana hasta que se publicara en todo el mundo a través de la Red, pero parece que les hacía ilusión leerlo ellos primero."

Entonces, ¿para qué se utilizan los delfines militares? "Eran utilizados para patrullar calas o para localizar y recuperar minas o misiles subacuáticos. El informe exponía el comercio de antiguos delfines militares fuera de la vieja Unión Soviética para ser usados en delfinarios, una práctica contra la que aún luchamos." David deja el mando encima de la mesa y le preguntamos cuáles son a grandes rasgos sus impresiones acerca de Ecco. "Captura muy bien el sonido, la sensación de paz. Los gráficos y los ángulos de cámara son particularmente buenos. Creo que los que lo han desarrollado han hecho un buen trabajo de investigación. Es un juego único. Es positivo; delfines en su auténtico hábitat, desarrollando actividades positivas". Appaloosa estaría orgullosa de conocer la opinión de David. ■

PERFIL

■ David jones es responsable de sistemas de la Sociedad para la Protección de Ballenas y Delfines (WDCS). Es el encargado del soporte logístico y tecnológico de las campañas de la Sociedad. La WDCS es una de las organizaciones ecologistas más importantes del mundo y se dedica a proteger los cetáceos y su hábitat natural. La web de este grupo ecologistas (útil si deseas informarte sobre sus actividades o hacer donaciones) es www.wdcs.org.





Cibercerdo: Mundo Porcino (http://www.cibercerdo.com)
// Revista de humor satírico, corrosivo, irreverente e iconoclasta

Si antes las vacas volaban, ahora los cerdos son los reyes de la navegación on line. Es decir que son cibernautas como tú y como yo. No sabemos si circulan muchas "cerdowebs" por la trama electrónica de este país, pero supongo que al iluminado promotor de esta idea le habrá costado lo suyo registrar este dominio, porque al fin y al cabo cerdo es una palabra de uso común, ya sea como sustantivo o como adjetivo. Esta web está estructurada a modo de rotativo convencional, con su sumario, sus secciones, sus insólitas noticias y su acompañamiento gráfico. Hasta aquí, todo correcto. Pero es cuando empiezas a leer las noticias cuando te das cuenta que hay algo diferente, y es que con titulares del estilo "Villalonga y Chewaka van al mismo peluquero" o "Muere un turista mientras busca postales" uno no puede evitar preguntarse qué tipo de rigor periodístico tienen estos reporteros del jamón ibérico. Las secciones tampoco tienen desperdicio, y las hay para todos los gustos. "El rincón de Juan Pablo III" (¿ pero no es Juan Pablo II el que hay ahora?); "Sangre en las gradas: suplemento deportivo" (violencia y deporte, un tándem indisoluble); "consultorio seximental" (sexo y mente, ¡imposible!), etc.
Cuatro secciones concretas llaman la atención (o al menos la nuestra). La primera es la titulada "Don Juan Tenorio", una versión más moderna y cachonda de este clásico de la literatura española, con poesía de rima... asonante. La segunda es la "Fotonovela", diálogos acompañados de imágenes (bastante malas) como la de aquellos cómics para niñas, que publicaban en los años 80. La tercera es el "Todo a cien", que incluye "perlas" tan raras como una copia de una acta arbitral (por lo menos de tercera regional). El colegiado debió sudar para redactarla y para salir indemne del campo. Y la cuarta son los "Chistes malos" (de verdad, muy malos) con los que según ellos puedes torturar a tus amigos durante el aperitivo y conseguir que la gente huya de ti como si fueras un apestado. No pierdas esta oportunidad de ser una persona abominable, o al menos eso es lo que te recomiendan ellos, los cerdos, con perdón. En resumen, échale un vistazo a este completo boletín porcino, no aprenderás nada que valga la pena, pero seguro que al menos te diviertes. Puedes imprimir esta página y leerla tranquilamente en el lavabo. Es un consejo.



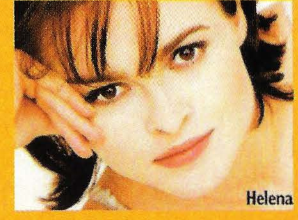


http://www.ictnet.es/+premiosyoga
// Todo sobre los contrapremios del cine.

Bienvenidos a la página del colectivo "Catacric". Estos chicos os cuentan todo lo que queréis saber (y no os atrevíais a preguntar) sobre los contrapremios de cine YoGa. Para empezar hagamos un poco de historia. Corría el año 1989 cuando un grupo de avezados críticos de cine creó una especie de colectivo para burlarse de los premios de cine en general y de los Goya en particular. De ahí el nombre: YoGA. Recibir uno de estos galardones no es precisamente un honor, porque viene a ser todo lo contrario de estos premios cinematográficos tan españoles y tan nuestros con nombre de artista legendario.
Ellos son así, poco academicistas, irreverentes y transgresores. Para este colectivo de cinéfilos a la contra, recibir un Oscar, un Goya, un César o cualquier "escultura" metálica bañada en oro, (o eso es lo que nos hacen creer) es más o menos un insulto a su buen gusto, criterio y "savoir faire". Así da gusto. Sí señor que ganen los peores.
Ya sabes, echa un vistazo a este listado electrónico y participa si quieres opinando qué es una mala película, un mal actor/actriz o hasta un pésimo director. Todo vale, y estos chicos esperan con anhelo vuestras opiniones y ránkings para actualizar su web de mal cine. Se aceptan sugerencias vía e-mail. Ellos son los jefes, y un jefe siempre ha sido y será la persona que presenta como suyo el trabajo que han hecho otros.
Los catacrics (nombre que viene a ser un híbrido de catalan + critics) han escogido un buen modelo: los premios "Razzie" de la fundación de los premios Frambuesa Dorada (The Golden Raspberry Award Foundation). Estos antipremios made in USA ya tienen una larga tradición a sus espaldas (el cine americano da para muchas frambuesas), y los galardonados no acostumbran a aparecer por la ceremonia a recoger el "regalito", entre otras cosas porque están muy ocupados preparando otro futuro fiasco cinematográfico. Menos mal que no han emulado a la generación de periodistas precedente que inventó los "Pepe de Barro". Estos premios te los daban cuando "cruzabas el Mississipi".
Lo dicho. Aquí tenéis una web de referencia para saber lo malo que puede ser el cine, a veces. Las opiniones son muy subjetivas (sobretodo la de los críticos). No creáis todo lo que os digan. Lo malo para algunos puede ser bueno para muchos (y eso es precisamente lo que ocurre en este país, en materia de cine). Si Francisco de Goya y Lucientes levantara la cabeza...quizás practicaría el yoga.



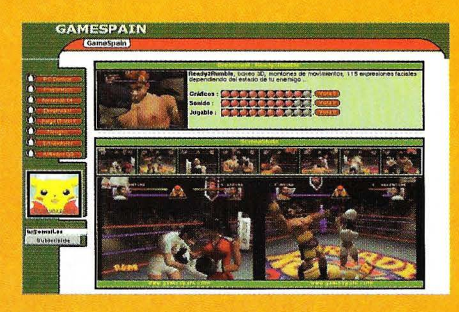


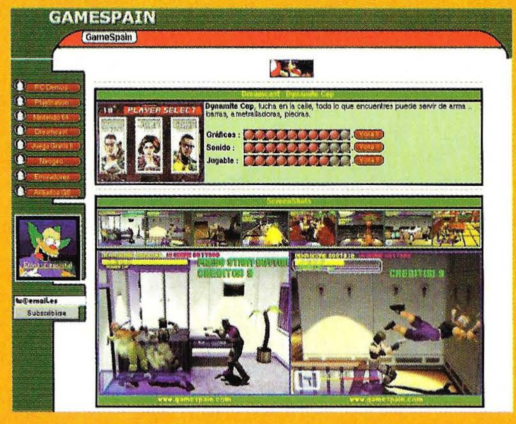

Helena

http://gamespain.com/index_bsq.html
// Game Spain, o te lo contamos en español pa' que lo entiendas

Una dirección muy bonita y tal. Tiene todo lo que hay que tener. ¡Uy mira, pero si tiene videojuegos y todo!. Y además te lo explican en romance ibérico para que lo entiendas, y con muchos dibujos, para que no se te canse las vista con tanta letra. Bromas aparte, parece que la mayoría de los diseñadores tiene el mismo esquema mental de página web de videojuegos (aunque ésta es concretamente una revista web) y se dediquen a copiarse mutuamente, repitiéndolo hasta la saciedad para hastío del personal cibernauta. ¡Queremos algo nuevo! Algo diferente. La verdad es que gamespain.com no es ni lo uno ni lo otro, pero nos hacía gracia el nombre así que... vamos allá. No volveremos a decir que tiene lo habitual en las web de juegos de la Red. Lo prometemos. Vamos a centrarnos en las diferencias que la separan de sus tocayas on line. Por ejemplo,: los Email Games (juegos por correo electrónico) unos juegos multijugador más baratos que los on line (con los que tienes que estar conectado todo el día) y que te harán ahorrar en factura de teléfono. Además solamente uno de los jugadores necesita poseer el juego. En la fantástica y sorprendente sección Dreamcast nos encontramos con análisis y clasificaciones (criterios habituales: sonido, gráficos, jugabilidad...) de juegos como *Ready2Rumble.* También analizaban el adictivo (pero por desgracia no editado en España) *Sega Bass Fishing* y *Dynamite Cop,* el sucesor de la saga *Street Rages,* una lucha callejera en la que todo lo que encuentres puede servir de arma, ya sean barras, piedras, bazocas... (bueno, esto último no lo sueles encontrar en la calle). Estáte atentos a la sección de NeoGeo que aunque puede que esté en construcción y desactivada temporalmente, promete provisión de... ejem, emuladores y todo lo necesario para jugar a juegos Dreamcast en vuestro ordenador.

En fin, ya puedes añadir a tu agenda de favoritos una nueva revista de juegos on line que podrás ir visitando regularmente a la espera de alguna pantalla nueva o un estallido de creatividad a cargo del webmaster de turno que le permite remozar la página de pies a cabeza y convertirla en el acabóse. Mientras ese momento llega, Gamespain sigue sin ser una magnífica y demoledora revista de ocio virtual, pero al menos entretiene y "duele". ¿Lo pillas?.





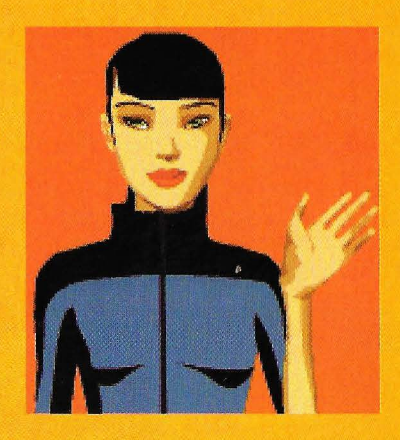
http://boo.com
// No mires a los ojos de la gente

Hay en el mundo algunos insensatos a los que no les gusta ir de compras. Según esta extraña raza, éste es un proceso agotador, agobiante, aburrido y no sé cuantas cosas más. Bueno, siempre ha habido quien no ha sabido apreciar los placeres de la vida. Para ellos, el todopoderoso Internet ha ideado la solución perfecta: tiendas on line. Un aséptico recurso que le permite a uno proveerse de todo aquello que necesita sin moverse de la silla.

Un buen ejemplo de este invento (del maligno, para los que tienen al shopping como deporte nacional) es boo.com. Una tienda internacional que, por lo menos, tiene la delicadeza de hacerte introducir tu país de procedencia y que te coloca todos los precios en tu idioma. Aparte de evitarte el susto de que cuando el producto llegue a tu casa, cueste el doble de lo que tú, pequeño Einstein, habías calculado, la página tiene algunos otros puntos dignos de interés.

De entrada, hay que aclarar que boo.com se especializa en material deportivo y que, la verdad, la selección de marcas está bien hecha. Desde nombres pijos como DKNY hasta otros más estrictamente deportivos como Helly Hansen, la tienda te distribuye su oferta en tipos de prendas o nombres propios. Aunque puedes buscar bañadores, camisetas, sandalias o vestidos, el punto fuerte de boo.com son las zapatillas. Más de 1000 modelos que te permiten, además, girarlos o acercarlos para poder analizar bien tu compra. Por si eres una de esas almas perdidas e indecisas, la tienda pone a tu disposición una dependienta virtual -Miss Boo-que, no nos engañemos, no es Lara Croft, pero tiene un pase. Además, tienes la posibilidad de probar la ropa que te interese en unos maniquíes (estándar, eso sí) y, de paso, dar rienda suelta a las ansias de jugar con muñequitas que muchos esconden.

La verdad es que, por mucho que nos duela admitirlo, comprar en boo.com no es una mala idea. El entorno está bien diseñado y se hace agradable y el invento te permite acceder a ese modelo que aquí no se vende. Se evitan, así, esos encargos interminables que se le hacen al pobre desgraciado que decide salir del país. Aunque, de todas maneras, la cosa sigue sin poderse comparar a una intensa tarde de patear todas las tiendas de la ciudad. Es que lo pongan como lo pongan, le falta, no sé, emoción, intensidad y, sobre todo, sentimiento.



boo.com
sports and streetwear on the net



EELS
DAISIES OF THE GALAXY Dreamworks/Universal

Tras la soberbia depresión suicida de *Electro-Shock Blues*, Mark Everett decidió que era hora de vivir. Ya lo anunciaba en *P.S. You Rock My World*, el último tema de su segundo álbum. Allí, acababa uno de los discos más tristes de la historia del pop con un, "parece que todos están muriendo, tal vez sea hora de vivir". Dos años más trade, el suicidio de su hermana y la muerte de su madre seguramente siguen teniendo un papel importante en su vida, pero no mediatizan tanto su existencia. E ya no se despierta con la tragedia, desayuna con la desesperación y se va de compras con la impotencia. Ahora toca vivir, y hasta reir. Claro ejemplo de ello es *Mr. E's Beautiful Blues*, el single más alegre que ha editado nunca este hombre y, al contrario de lo que explicarían las leyes de la vida, tal vez también el mejor. Y es que *Daisies Of The Galaxy* es un disco increíble, una colección de canciones pop que roza la perfección, choca con muchos estilos y se cae de rodillas ante el talento de un hombre que descubre que también se puede crear desde la cotidianeidad aunque no desde la alegría, pues este *Daisies...* deja un sabor emocionalmente agridulce. A veces suena como un hombre que se esfuerza en ser feliz y en estar contento, pero que es incapaz de deshacerse de la ironía dramática que preside su vida. Desde la acusticidad de *I Like Birds* al post grunge de *Flyswater*, pasando por la anorexia folk de *Wooden Knickles*, este disco es la historia de un hombre que está aprendiendo a vivir de nuevo. Un soberbio ejercicio de sinceridad mágica. En su primer disco aprendió a ser Beck, en el segundo aprendió a morir, tal vez sí que ya sea hora de vivir.

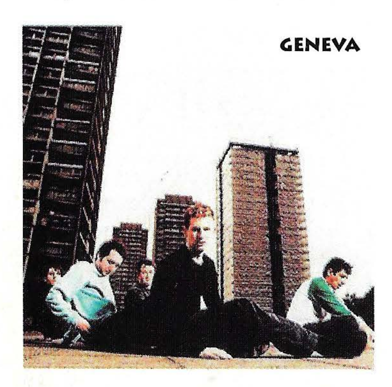
Nacho Puertas

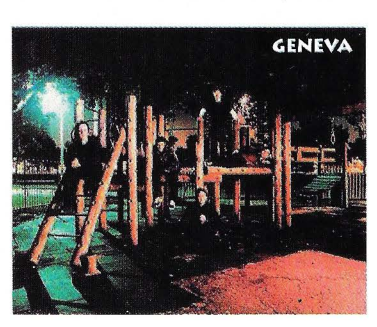
EELS
VIVIR TODAVIA

GENEVA
Weather Underground
Nude/Sony

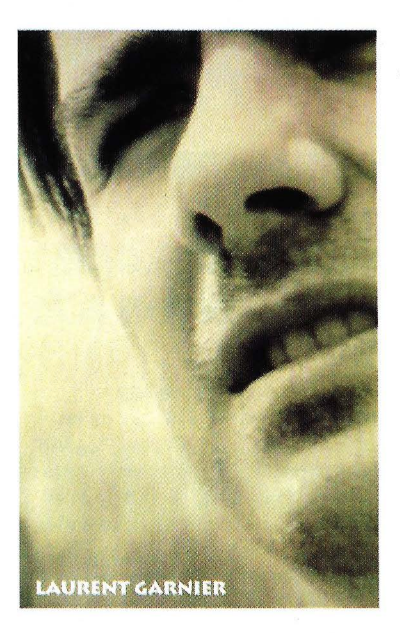
El problema de marcharte con intención de volver es que tal vez no se acuerden de ti cuando regreses. Geneva se fueron hace casi tres años. Tras de sí dejaron cuatro singles magníficos y un álbum demasiado irregular como para ser recordado más allá de sus cuatro temas estrella. En aquel momento, ellos parecían el mejor antídoto para unos Suede concentrados en escribir temas para *Los 40 Principales*. El brit pop moría, y desde Escocia llegaba una mezcla de glam y ruidismo que se colaba en las listas inglesas y hasta en algún que otro corazón continental. La voz de Andrew Montgomery era de lo más bello nunca oído y en las entrevistas la banda se mostraba inteligente, divertida y hasta política. Pero un buen día bajaron a por tabaco y ya no volvieron.
La cama por hacer, el reloj que marca las horas y el nuevo disco de Suede. Este cuadro tan desalentador nos hizo buscar respuestas en otros sitios. Ahora, cuando deciden volver, nosotros ya no les necesitamos. Deben volver a convencernos. Para ello se han puesto en manos de Tommy D y Howie D, dos productores de sabiduría electrónica que han sabido dotar a este *Weather Underground* de ese preciso toque de modernidad. Mientras, Montgomery ha decidido que las canciones ya no se estructuran exclusivamente alrededor de su voz, y eso ha hecho que el grupo gane en libertad y el disco en texturas. Weather Underground contiene uno de los mejores arranques de los últimos meses. *Dollars In The Heavens, If You Have To Go* y *Killing Stars* son magníficas piezas en las que se mezclan los Geneva más clásicos con los que buscan ofrecer más de una razón para que les den las nuevas llaves. Y lo consiguen. Bueno, lo consiguen hasta *Cassie*, el más electrónico y también el mejor tema de este álbum. A partir de allí, el disco entra en un coma profundo, se convierte en una mezcla de rock sinfóinico, música pastoril y ambient. Y cuando creías que les ibas a dejar utilizar tu cepillo de dientes y tu lado de la cama, te lo piensas dos veces. Se pueden quedar, pero a dormir en el sofá y a pagar la mitad del alquiler. Ah, y en esta casa ya no se fuma.

Nacho Puertas

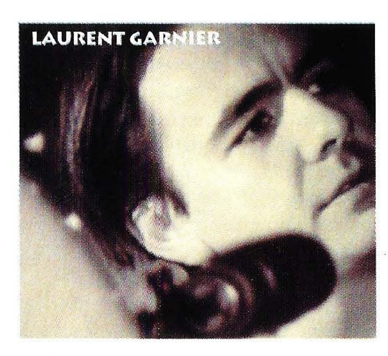




LAURENT GARNIER
Unreasonable Behaviour
F Communicatons /So Dens



Laurent Garnier no necesita presentaciones. Sus innumerables visitas a discotecas y festivales en nuestro país así como su larga trayectoria en el mundo de la música de baile le han hecho gozar de un status que muchos ya querrían para sí. Creador de uno de los sellos con más prestigio dentro de la música de baile, F Communications, dueño y señor de una de las discotecas más importantes de París (Rex Club) y, entre otros galardones, escogido en el 93 y 94 como mejor dj del mundo por la prestigiosa revista MixMag. "Unreasonable behaviour" es su séptimo lp y sin duda el más madu-



ro de todos ellos. Desde sintonías realmente ambientales hasta el house más potente en un disco que irradia elegancia y sin duda "savoir faire". Para muchos prepotente y antipático, para otros un artista como pocos: Ladies and gentlemen... Laurent Garnier!!

Javier Estalella

EL JOVEN BRYAN

La Duermevela

Siesta

Quizá sea retórico decir que *La Duermevela* es un disco, ejem, la mar de melancólico y, doble ejem, muy literario. El pop de Donosti lleva diez años tocando las mismas fibras, por mucho que sus grupos sostengan que nunca existió un Donosti Sound ni motivo para inventar una etiqueta así. Con el recuerdo de Le Mans más nostálgico que nunca y La Buena Vida en su momento más dulce, este nuevo álbum de El Joven Bryan confirma lo que pensábamos: hay que vivir en un lugar donde el tiempo pasa más lento, donde no hay hombre con reloj ni domingo sin lluvia, para llegar a componer y escribir discos como los suyos. Discos difíciles de entender en lugares donde dormir es casi un milagro.

Las nuevas canciones contienen todavía las lloronas guitarras y aprovechan mejor la tecnología, usando samples y teclados con soltura, clase y remilgos, sin el conocido abuso de todo grupo con nuevas maquinitas en su estudio. Por lo demás, la diferencia escasea: porque *La Duermevela* es otra colección de canciones a la que pueden aplicarse toda suerte de superlativos y desmesuras sentimentales. Los títulos hablan por sí solos -*La cabeza a pájaros, A destiempo, qué Novedad, Otro Año Menos*-, las increíbles letras -"*me da mucha pena quedarme dormida, pensando en tu boca, tu boca cerrada*"- te dejan sin aire y sin ganas de aire, las voces son narcóticas y, sufrido de un tirón, el asunto puede provocar deshidratación. Como no bebas algo, te vas a quedar sin lágrimas.

Juan Manuel Freire

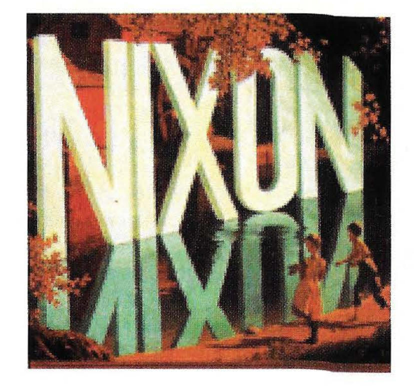
LAMBCHOP

Nixon

City Slang

Antes de que corras a esconderte de un álbum que es genuina y desacomplejada música country, escucha y permítete el lujo de pensar por ti mismo. Lambchop es uno de aquellos grupos que aspiran a una estatua en Nashville, Tennessee, pero ellos se la están trabajando a base de rigor y fibra sensible, sin asomarse nunca al atajo de Garth Brooks y demás vulgarizadores del género vaquero. Y estáte tranquilo, el título no es un homenaje al hombre del Watergate, porque esto no es una colección de viñetas de grandes héroes americanos. Es un disco adulto y emocionante, lleno de baladas y medios tiempos de genuina inspiración nashvilliana bañadas en delicioso soul sureño con su pizca de gospel.

El gusto casi exclusivo por los medios tiempos y las baladas sin estribillo obvio hace que esta álbum no tenga nada no remotamente parecido a un single, así que préstale atención, porque a lo peor pasa desapercibido. Y sería un triste destino para esta deliciosa colección de 18 temas vertebrados por la robusta voz de Kurt Wagner. Un puñado de canciones con un gusto común por la épica de lo cotidiano. Canciones sobre perros, huesos, atardeceres, muñecos y niños que, en conjunto, acaban dejando en el alma un poso de feliz melancolía. *Nixon* no es el tipo de álbum que gusta a todo el mundo, puede que incluso obligue a aparcar más de un prejuicio. Pero vale la pena que salgas a buscarlo y te lo lleves



puesto, no te importe que tus conocidos te vean buscando en la sección de música country de unos grandes almacenes.

Ángel Urtubi



EELS

ECOLOGIST

Hot Filth

Moksha/El Diablo

Cuidado con este disco: es una bomba de relojería no apta para espíritus sensibles. Si el adjetivo que se te ocurre para definir la música que te gusta es "normal", olvídate de Ecologist y su *Hot Filth*: seguro que esta mixtura de psicodelia y terrorismo te corta la digestión. El primer tema del disco, *A Hole in the Sky*, ya lo dice todo. Tras unos segundos de jazz de aceituna y sobremesa, la canción se rompe en mil pedazos y emerge un ¿estribillo? De rock industrial vomitado o cantado por una clonación de John Lennon. Sea una declaración de intenciones o una broma de dudoso gusto, lo cierto es que el tema da unas pautas claras de por dónde va a evolucionar el disco: Ecologist reinventa los 60 desde la desvergüenza y el descontrol alucinógeno. La mayoría de sus temas parecen tomas falsas de clásicos de Love, Beach Boys, Syd Barret o Beatles con un barniz de modernidad irreverente muy de finales de los 90. Temas desaforados, eléctricos, en los que todo vale y nada parece excesivo. *She Loves You* pasea a los Beatles por el Madchester lúdico de mediados los 80, *Poor Lonely Sad Cow* atiborra de ácido a Leonard Cohen y lo sienta en la bañera y en *Atom of Love* se reencarnan en unos Grateful Dead de nuevo optimistas, ya de vuelta de su pacto con el diablo. Tom Laughton y John Hall son el par de tipos quer han puesto en marcha este singular experimento, tras años de escuchar psicodelia, blues, dance y rock'n roll colgados y eufóricos o desquiciados y con medio cuerpo hundido en el infierno de los despertares químicos. El resultado de este difícil juego en los límites del pentagrama, la salud y la cordura es uno de los discos más vigorosos, desconcertantes y radicales del año. Una propuesta de muchos quilates, que se acerca a la perfección y a ratos la rebasa, pero sin pretender nunca ser algo más que el juguete de un grupillo de colgados, unos tipos que musican sus insensateces y sus miedos.

Ángel Urtubi

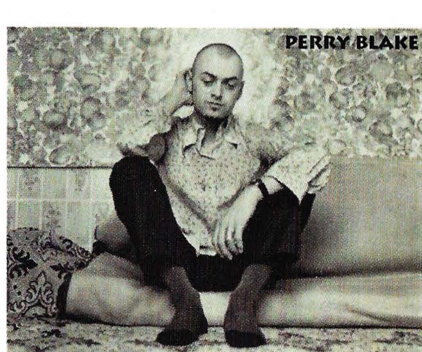
PERRY BLAKE

Still Life

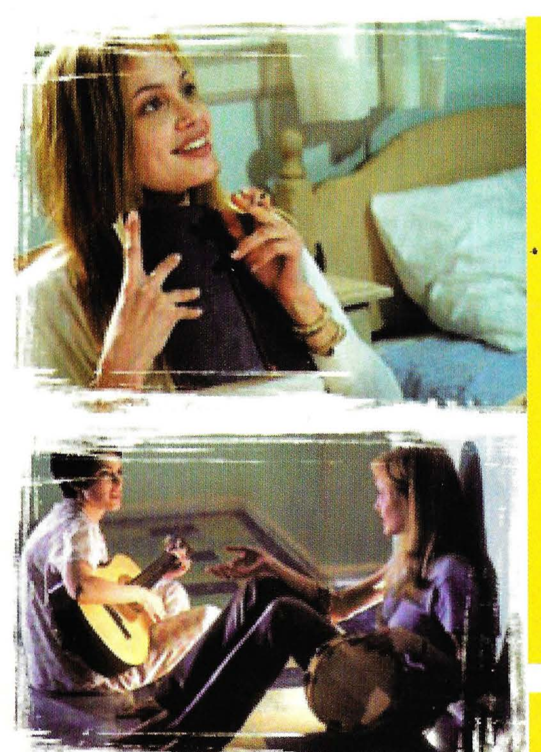
Auvidis Ibérica

Fascinante industria, el mercado inglés. No sólo premia a grupetes de segunda fila como Travis, Stereophonics y Embrace, además de encumbrar a Oasis a hombros de los gigantes, también puede permitirse despachar con toda la tranquilidad del mundo a Perry Blake, increíble *crooner* llegado de Irlanda que hubo de viajar hasta Francia para editar su segundo álbum. Si el homónimo *Perry Blake* podía relacionarse con la segunda generación del trip hop (léase Jay-Jay Johanson, Sneaker Pimps...) este nuevo disco lo acerca más a la gloria artística de Nick Drake, Tim Buckley, Scott Walker o David Sylvian. Por mucho que *'If I Let You In'* quiera convertirlo en una suerte de Brian Ferry para fiestas sin alegría. Es un hecho: el nuevo Blake es menos moderno y más atemporal, más clásico. El encargado de la programación (Graham Murphy) ha reducido a la mitad su participación, dejando espacio a Glenn Garrett, bajista de Brendan Perry y encargado aquí de musicar el restante cincuenta por ciento. Los resultados son, como siempre, devastadores.

Juan Manuel Freire



PERRY BLAKE



INOCENCIA INTERRUMPIDA

Dir: James Mangold
Int: Winona Ryder, Anjelina Jolie, Clea Duvall, Britney Murphy, Vanessa Redgrave

Después de correrse una juerga de campeonato y sufrir una leve intoxicación de drogas y alcohol, al personaje de Winona Ryder le diagnostican un trastorno de personalidad y va a parar a un asilo mental para adolescentes. Allí conoce a Lisa (Anjelina Jolie), una camorrista de personalidad magnética, y a Daisy, una niña de papá con graves problemas de autoestima. Tras un desastroso intento de fuga, Susanna (léase Winona) decide pasar al plan B y deja que las doctoras de turno (Redgrave y Whoopi Goldberg) se den un chapuzón en su desordenada psique e intenten curarla. Con un elenco de actrices de lo más florido y un par de interpretaciones de nota (Jolie y Duvall, tal vez Winona...), James Mangold ha adaptado el autobiográfico best seller de Susanna Kaysen. El resultado es un dramón más bien convencional aunque interesante, una versión adolescente y femenina de *Alguien voló sobre el nido del cuco* con muchísimo más *glamour* y un punto menos de acidez. Winona está deliciosa en su papel de muñeca rota y triste, pero es Jolie la que se lleva el gato al agua interpretando a su "encantadora sociópata" con ferocidad y convicción. Gracias a ellas, apenas importa que la película tenga su punto de ingenuidad maniquea (el materialismo de la sociedad adulta que no entiende las convulsiones de los 60, sus hijos, hipersensibles y encantadores pero trágicamente malinterpretados...) o que en algunos momentos ni siquiera quede claro si estamos viendo un *Thelma y Louise* para adolescentes rebeldes o una versión Pokémon de *El corredor de la muerte*.

Angel Urtubi

INOCENCIA INTERRUMPIDA
Winona visita el psiquiatra

EL TALENTO DE MR. RIPLEY

Dir: Anthony Minghella
Int: Matt Damon, Gwyneth Paltrow, Jude Law, Cate Blanchett.

La ambición no es en sí misma ni buena ni mala. Por mucho que ser ambicioso no se considere normalmente una virtud, no hay nada esencialmente malo en ello. El problema viene cuando uno ambiciona mucho y consigue poco. Más que nada, porque lo que entonces se consigue es hacer el ridículo. Está muy bien que Anthony Minghella quiera convertir su adaptación de la novela de Patricia Highsmith en un gran clásico (y, por qué no, revalidar así el éxito obtenido con *El paciente inglés*), pero no debería evidenciarlo tanto. Y es que cuando el espectador ve claramente que cada plano de una película está pensado para entrar en los anales de la historia del cine, pero lo único que siente es hastío, el director hace el ridículo. Hay que decir, las cosas como son, que la primera parte de la película no





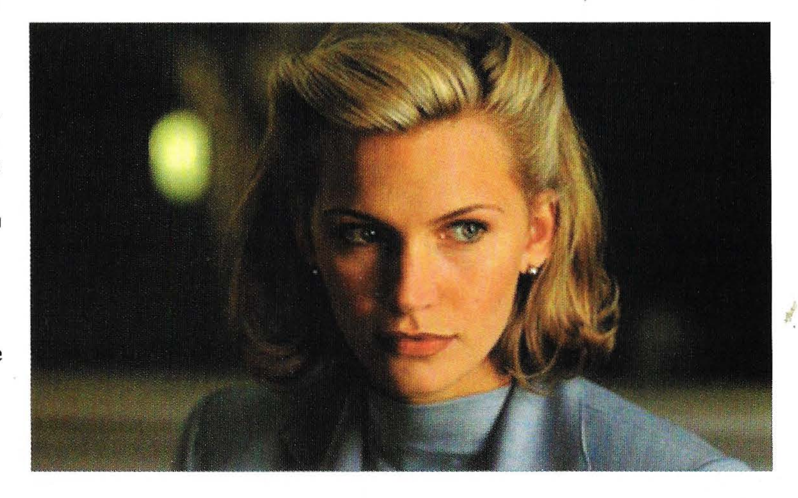
está mal. Tal vez, porque en ese rato está en pantalla Jude Law o, simplemente, porque el jeto del pesado de Matt Damon no es lo único que uno puede ver. Lo cierto es que en ese arranque, la fotografía preciosista, y la trama rutinaria no molestan tanto. O igual es que una no repara en ellas ante el magnetismo de Law. Sea como sea, cuando éste desaparece, la película se muere del todo. Queda, entonces, más de una hora de omnipresencia de Damon (cuyo recurso interpretativo más elevado es quitarse y ponerse unas gafitas) y de personajes de cartón piedra que van entrando y saliendo sin que se sepa muy bien de dónde vienen o a dónde van. Aunque, a estas alturas, una tampoco sabe si le interesa mucho saberlo.
El talento de Mr. Ripley es un poco como el cuento de la lechera. Antes de que pase nada, la película ya ha decidido que va a ser la bomba y, a la mitad, se le rompe el cántaro. El problema aquí es que nuestra particular lechera no es para nada consciente de ello y sigue y sigue dejando tras de sí una obra vacía y tontorrona todavía envuelta en elevadísimas pretensiones. ¿La lección? Humildad y encerrar al buenote de Matt Damon bajo llave.

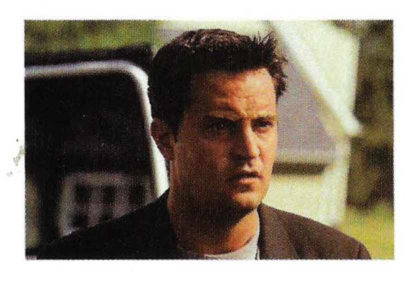
Eugènia de la Torriente

FALSAS APARIENCIAS

D.: Jonathan Lynn
Int.: Bruce Willis, Matthew Perry, Rosanna Arquette, Amanda Peet, Natasha Henstridge.

En apariencia, *Falsas apariencias* es una película donde nada es lo que parece. Un argumento criminal en que predominan los giros, unos personajes que mienten más que hablan y miran de reojo a todo quisque, verdaderas traiciones y falsos amores, etcétera. Ahora bien, cuando uno se introduce en el meollo, resulta evidente que esta película tiene más de *Vacaciones en Roma* que de *Sospechosos habituales*. Si no fuera por algunos tics del moderno montaje, podríamos decir que estamos ante una pieza que –de puro ingenua y tontorrona– termina por resultar simpática, muy defendible en su ausencia de (falsas) pretensiones. Vamos, que puede alegrarte la tarde a base de humor blanco y blanco humor





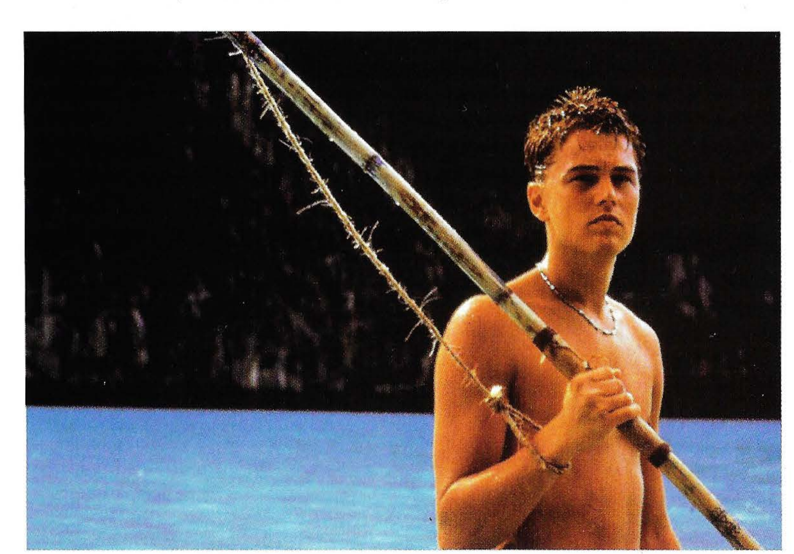
negro, con ese encanto que sólo tienes cuando no pretendes tenerlo.
Willis y Perry son, obviamente, reyes de la función y antagonistas. El primero está magnífico como Jimmy "El Tulipán" Tudeski, ex asesino a sueldo y recién ex convicto que se instala en el vecindario de Nicholas (Perry), un amargado dentista cuya esposa (Rosanna Arquette) está intentando que alguien lo finiquite para cobrar el dinero de su seguro de vida. La Arquette insta igualmente a su marido -tremendo clown, este Perry- para que sople el paradero de Tudeski a un antiguo enemigo. La cosa se enreda de mala manera, como ya pueden imaginar, hasta llegar a un desenlace que algunos abuchearán con pitos y gruñidos. Pero incluso el final merece un aplauso, no crean: la sana tradición del final feliz parecía de capa caída. Corriendo a verla.
Juan Manuel Freire

LA PLAYA

Dir: Danny Boyle

Int: Leonardo Di Caprio, Virginie Ledoyen,
Guillaume Canet, Robert Carlyle

Leonardo di Caprio ha tardado en escoger su siguiente película tras *Titanic*. El pobre tenía que estar a la altura (económica, por supuesto) del mega hundimiento. Pero es que, además, el chico tenía antes pretensiones de buen actor (recordemos que estuvo nominado al Oscar como mejor secundario por su papel de disminuido psíquico en *¿A quién ama Gilbert Grape?*). Así que las cosas estaban complicadas para poder contentar a todos. Después de mucho pensar (es un decir) Di Caprio eligió esta adaptación de la novela de Alex Garland dirigida por Danny *Trainspotting* Boyle. En teoría, esta película debería ser a la vez una superproducción taquillera y un producto cinematográfico respetado. Y mucho me temo que no consigue ser ninguna de las dos cosas.
Como película de acción comercial, *La playa* no vale un duro. Larga, aburrida y sosa, no está en condiciones de gustar a los seguidores de *Armageddon* y similares. Encima, tampoco vale como película romántica, así que los fans de *Titanic* tampoco van a encontrar aquí su lugar. Y es que, aparte de otras consideraciones, Leonardo Di Caprio luce aquí cara pan y piernas tipo tirillas poco apropiadas para despertar las líbidos adolescentes.
En cuanto a lo de ser cine de verdad, pues, la verdad, a palabras necias, oídos sordos. Si se puede encontrar algún mensaje intelectual en este bodrio es que las cosas, a veces, son tan malas como parecen. Y es que, en teoría, la película esconde un discurso sobre la individualidad y la capacidad de destrucción del hombre que sólo consigue aburrir por obvio, fácil y mal articulado.
Al final, una película que se hace eterna y de la que sólo se salvan los paisajes (unas postalitas monísimas) y un rato en el cual todo se convierte en una especie de Mario Bros y que hace gracia por patético y ridículo. Una solemne tomadura de pelo.
Eugènia de la Torriente



Vídeo

LA AMENAZA FANTASMA

Dir: George Lucas

Int: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman.

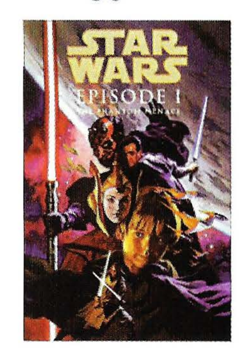
Para algunos, este episodio I de *La guerra de las galaxias* fue decepcionante. Aunque cierto es también que la expectación que despertó la película antes de su estreno fue, a todas luces, desmedida. La locura *Star Wars* tuvo, por lo menos, la delicadeza de ser democrática y contagió a todos por igual. Diversas generaciones y, sobre todo, muy diversos intereses cinematográficos, esperaban con ansiedad el estreno de *La amenaza fantasma*.
Después de semejante operación de marketing, la valoración era, cuando menos, difícil. Hubo a quien le gustó y hubo quien la odió, pero eso es lo que suele pasar con las grandes esperanzas. La verdad es que la película nunca estuvo a la altura de los *trailers* de promoción y que el bicho ese orejudo quedaría más propio en un episodio de los *Teletubbies*, pero también es cierto que ésta es una película que te hace disfrutar. Dos horas de absorbente ilusión que te dejan, al final, una de esas sonrisas estúpidas que no hay manera de quitar. *La amenaza fantasma* no es más ni menos que entretenimiento en estado puro.
Ahora sale en vídeo y será, de verdad, el momento de comparar. De comparar con la anterior trilogía, digo. Y es que, tal vez, el placer que nos proporcionó a muchos *La amenaza fantasma* no era nada más que la emoción del ritual de la pantalla grande. Para todos aquellos que no asistimos a los gloriosos estrenos de las anteriores, llega el momento de ver esta entrega de la misma manera que vimos sus precedentes: en vídeo. ¿La hora de la verdad?
Eugènia de la Torriente

LA NOVENA PUERTA

Dir: Roman Polanski

Int: Johnny Deep, Lena Olin, Frank Langella.

Ésta era, en principio, una película que inspiraba respeto. Dirigida por un nombre consagrado, basada en una novela exitosa, pero no completamente estúpida y protagonizada por un actor con tirón. La cosa prometía bastante, pero se quedó en nada. Una nada que se hizo, además, extensible a la taquilla, donde tampoco obtuvo los resultados esperados.
Su lanzamiento en vídeo puede significar el inicio de la carrera real de una película con elevadas espectativas y bajísimos resultados. Y es que si esta tremenda empanada que es *La novena puerta* tiene algún lugar en el mundo, éste es, desde luego, un videoclub. Un sitio a dónde la gente va en busca de entretenimientos ligeros y algún que otro susto y/o lágrima. Por eso, es posible que las aburrídisimas desventuras de un busca-incunables a sueldo tengan algún futuro en su nuevo formato. Lo que es en el cine, sólo daban ganas de llorar por el dinero perdido, pero en vídeo la cosa tiene un pase y aún le proporciona a uno un rato de intrigas a cargo de una trama detectivesca. En resumen, una película ideal para un viernes noche de poco plan.
Eugènia de la Torriente





"LA PELÍCULA MÁS PELIAGUDA DEL AÑO"
LA GACETA PERRUNA

UNA PELÍCULA DE BOTA RATE

FURBALLS

UNA HISTORIA DE HEROÍSMO Y MARAVILLAS... Y DE PELUCHES ARMADOS HASTA LOS DIENTES

Director **Bota Rate** Voces **Paco Rabal Penélope Cruz Florentino Fernández Ricky Martin**
Casting de voces **La oreja de Van Gogh** Banda sonora editada por **Catapum Records**
Partitura original **Hiruisho Maza Pan**

FURBALLS

¿Una buena idea? Veamos qué opina Jeff Lewis, de Bizarre Creations

¿Vale la pena hacer películas basadas en videojuegos?
No suelen ser nada fieles al juego que las inspira. De todas maneras, a veces no hay más remedio, como cuando 15 millones de niños piden que se haga una película sobre los Mario Brothers.

Furfighters- El juego:
Es un *shoot'em up* atípico, con elementos de plataformas y protagonizado por seis muñecos de peluche cada uno con sus habilidades guerreras.

Argumento de la película:
Habría tres o cuatro mundos en los que se ambientarían las diferentes partes de la historia, como en las secuelas de *La guerra de las galaxias*. El enemigo principal sería un genio del mal como el de las películas de Bond, un perverso y retorcido secuestrador de peluches.

Estilo:
Una mezcla de dibujos animados tradicionales y gráficos computerizados como los de *El príncipe de Egipto* con colores muy vivos, tipo *Mulan*.

Ritmo narrativo:
Un máximo de 90 minutos de acción frenética con mucho humor visual y ángulos de cámara innovadores.

Personajes:
Tres héroes y tres tontos útiles que trabajan en equipo, como en Los siete magníficos. La primera parte de película analizaría sus personalidades por separado y luego se centraría en ver cómo funcionan colectivamente.



Recursos técnicos:
Sería una superproducción, pero el uso de ordenadores abarataría el coste. En el cine de animación actual cada vez importan más la ideas que la pirotecnia visual, porque la técnica ha avanzado tanto que cualquiera puede hacer una película espectacular sin esforzarse demasiado.

Público potencial:
Niños, adolescentes, adultos con sentido del humor y cualquiera que disfrute con las películas de acción, la comedia visual o los videojuegos.

Banda sonora:
Como la de los clásicos de dibujos animados de la Warner.

Moraleja:
No será una esquemática lucha entre el bien y el mal, sino más bien una película ácida y divertidamente ambigua, como un capítulo de *Los Simpson*.

Director:
Japonés, sin duda. Y a ser posible alguien con amplia experiencia en el cine de animación informatizada. ■

La **opinión** del crítico

> Lo cierto es que a veces las ideas absurdas dan un resultado excelente. En principio esta lo tiene un poco difícil para funcionar, porque el juego en que se inspira es prometedor pero difícilmente va a ser un gran éxito a nivel mundial. A menos que tengas una licencia que se venda sola, tipo *Pokémon* o *Final Fantasy*, es mejor que te olvides de hacer películas inspiradas en videojuegos. Aunque claro, siempre queda la opción de hacerse con un guión como Dios manda y seguir el ejemplo de *Bichos* o *Toy Story*, películas que funcionan porque son sólidas comedias de personajes y situaciones que pueden gustar a todo tipo de público. ■



01 No todo son combos y golpes secretos en *Power Stone*, también encontrarás algo de destrucción masiva de primer nivel.
02 *Doom*, el origen de casi todo.

CLÁSICOS BÁSICOS: QUINTA PARTE

LA AMETRALLADORA DE ARNIE

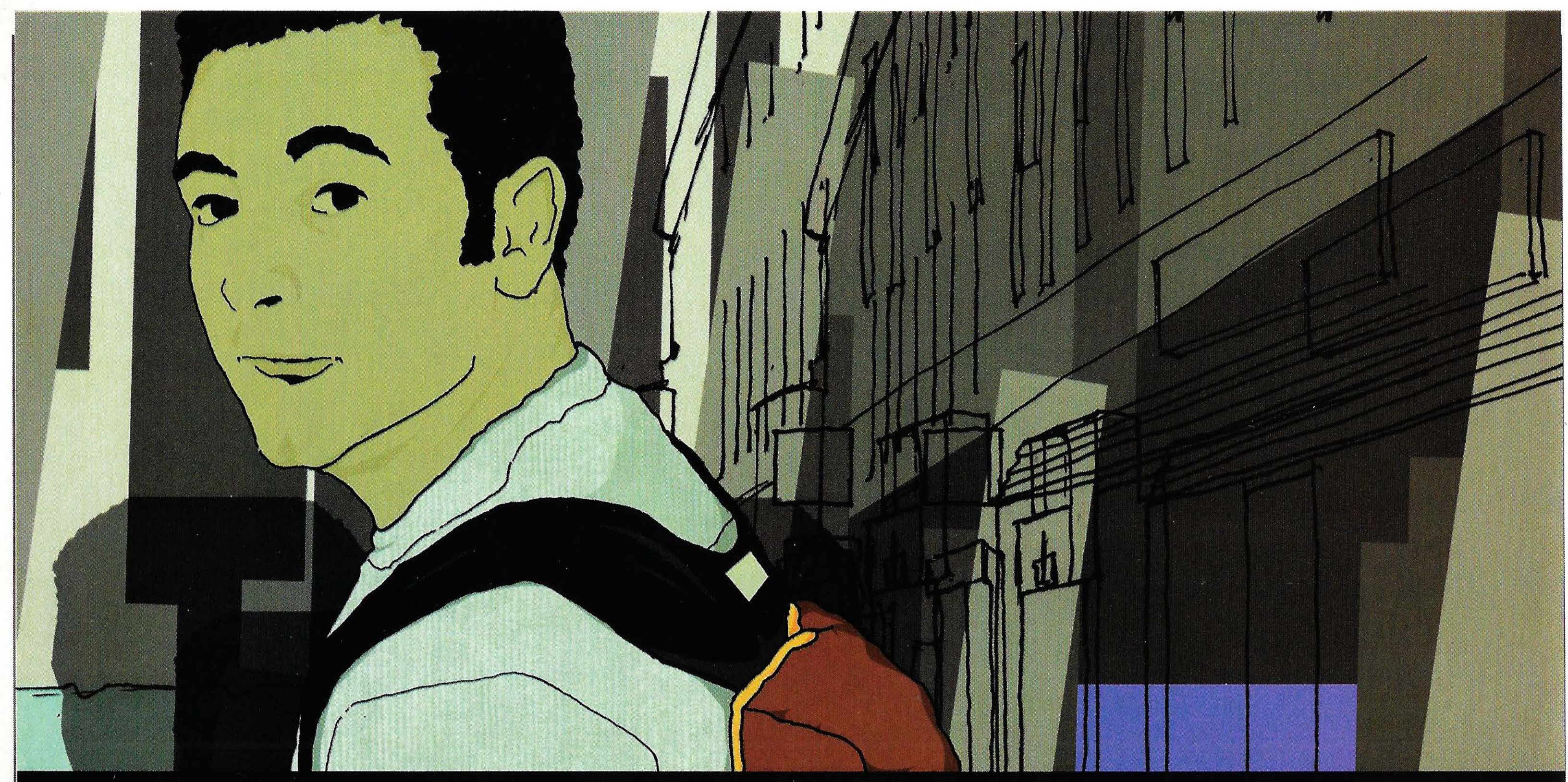
Un ser humano normal nunca podría utilizar semejante armatoste, pero eso a los desarrolladores de videojuegos les importa un bledo.

No hace falta ir muy lejos para descubrir el origen de este arma terrible (la ametralladora tamaño familiar, "chaingun" en inglés) que se está convirtiendo en todo un clásico en el mundo de los videojuegos. El ínclito, el ilustre Arnold Schwarzennegger la utilizaba en *Depredador* y *Terminator* con efectos devastadores, y ya se sabe que los desarrolladores ven mucho cine, y no siempre del mejor.

Los de Doom, por ejemplo, debían ser fans de Arnie. Ellos diseñaron la primera maxi ametralladora portátil del mundo virtual, la que aparecía en *Doom*, respetado e imitado *shoot'em up* que salió al mercado en 1993. Desde entonces, el arsenal de casi todos los juegos inspirados en *Doom* incluía un juguete de este tipo, desde *Duke Nukem* a *Team Fortress Classic* pasando por el un tanto defectuoso *Dynamite Cop 2*. Los últimos en unirse al club han sido los chicos de Capcom, que han incluido una ametralladora estilo *Depredador* en el reciente *Power Stone*. El arma dispara 50 balas por segundo y suena como si los cuatro jinetes del apocalipsis corrieran por un techo de aluminio. Es el Santo Grial de la balística. El no va más. El acabose.

Pero vamos a ver, ¿existen armas así? ¿Existe algo siquiera parecido? Hemos consultado a un experto y nos ha confirmado lo que ya sospechábamos: No. Una ametralladora de ese tamaño no podría ser manejada por un mortal, lo más parecido son los rifles de repetición que van sobre raíles gracias a un motor eléctrico externo. La compañía Boeing fabrica dos modelos de estas características, el Bushmasters M242 de 25 milímetros y el M230 de 30 milímetros, que suele utilizarse desde helicópteros.

La otra posible fuente de inspiración son los fusiles ametralladores de seis cañones, que disparan por uno mientras recargan el resto. Son armas poderosas, pero poco tienen que ver con la terrible portátil de Arnie y *Doom*. Nuestro experto opina que un arma de estas características pondría en serio peligro la integridad de su usuario, cosa que los ejércitos tratan de evitar por aquello de no dar facilidades al enemigo. Así que ya sabes, el *chaingun* es un arma ficticia que sólo verás en el cine y en los videojuegos. Por suerte. ■



SOLVENCIA CONTRASTADA

¿POR QUÉ LOS MEJORES JUEGOS TARDAN TANTO EN EDITARSE?

Nos pasamos meses y meses esperando por *Crazy Taxi*, en cuanto llega lo jugamos hasta cruzar la última barrera del Conocimiento Absoluto y luego ¿qué? Pues nada, nos sentamos a esperar el siguiente Gran Acontecimiento del Año.

El problema es que el lapso entre un Gran Acontecimiento y otro cada vez se hace más largo. Sí, *Crazy Taxi* era un juego maravilloso, pero ¿qué otros juegos se editaron al mismo tiempo? Quiero decir ¿qué otros juegos *aceptables* se editaron al mismo tiempo?

La cosecha de software del 99 fue más que buena, se editaron juegos de un nivel medio alto y para casi todos los gustos. Pero en lo que llevamos de 2000 la Dreamcast nos está ofreciendo muy pocos títulos de primerísimo nivel. *Metropolis Street Racer* está tan cerca que casi podemos distinguir su aura de perfección brillando en el horizonte, pero después... nos tememos que nos esperan largas semanas de purgatorio hasta que salga al mercado otro juegazo cinco estrellas. Y lo más probable es que vuelva a ser de carreras.

En estos momentos, un grupo de escolares japonesas debe estar encerrado en un polígono industrial de las afueras de Tokio traduciendo *Shenmue* al inglés para que sea exportado a Europa. Aunque tal vez sería mejor que dedicasen su tiempo a traducir al castellano los gritos y lamentos de los zombis de *Code: Veronica*, un juego con menos prestigio pero que se está vendiendo bastante mejor en Japón. Apostamos que aquí pasará algo parecido.

Si quieres un poco de diversión instantánea para hacer soportable la espera, no lo dudes, cómprate un Neo Geo Pocket. Duele decirlo, pero el *Sonic Pocket* de esta plataforma es bastante más divertido que muchos de los juegos que se editan para Dreamcast. Además, Sega y SNK van a seguir colaborando en el futuro, así que puedes contar con alguna que otra sorpresa de envergadura. Aunque por el momento no hay ningún juego que aproveche las posibilidades de conexión entre la Neo y la Dreamcast. ¿Extraño? Bueno, tampoco se ha editado ninguno con partida on line tras seis meses de espera. ¿Qué está pasando con el equipo de Dreamcast? Muchos títulos de desarrollo exclusivo siguen sin fecha de lanzamiento confirmada, y eso que llevamos eones informando de ellos. A lo mejor es que están tan contentos con el excelente trabajo que hicieron el pasado octubre que han decidido tomarse el resto del año libre.

A lo mejor están en Japón, explicando a sus jefes que el eslogan "Hasta seis mil millones de jugadores" se está volviendo contraproducente. Hoy todos sabemos que expresa mucho más un deseo utópico que algo parecido a una realidad. Hacen falta unos meses de trabajo duro para que la Dreamcast vuelve al esplendor de sus mejores días. No es momento de dormirse en los laureles. Queremos más juegos Calidad Suprema. Y no, no nos conformaremos con seguir jugando a *Crazy Taxi* por los siglos de los siglos. ■

> **"Desarrolladores:** no es momento de dormirse en los laureles. **Queremos más juegos Calidad Supremo".**

Tú puedes conseguir lo que te propongas.

CCC te ofrece más de 100 Planes de Formación.
Con un Método personalizado que incluye todo lo necesario para que aprendas con facilidad.
A lo largo de sus 61 años, CCC ha preparado a más de un millón de profesionales en 42 países.
Está considerado como uno de los cinco mejores Centros de Formación a Distancia de Europa.

Inmobiliaria
Homologado por AEGAI
(Asociación Europea de Gestores y Administradores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario.
- Gestor de Fincas.
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias.

Decoración y Manualidades
- Monitor/a de Manualidades.
- Escaparatismo: con vídeos.
- Decoración Profesional.

Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía. ·Aerografía. ·Dibujante de Moda. ·Dibujo. ·Dibujante Ilustrador. ·Autocad práctico V.14. ·Escritor.

Deporte y Salud
- Monitor de Aeróbic: Título FEDA.
- Preparador Físico y Deportivo.
- Monitor de Gimnasio.
- Quiromasajista: Carné Profesional MDF.
- Masaje Shiatsu.
- Técnico Quiropráctico

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional.
- Jefe de Comedor.
- Camarero - Barman.

Cultura
Preparación para superar las pruebas oficiales.
- Graduado Escolar.
- Acc. a la Univ., mayores de 25 años.

Música
- Guitarra. ·Teclado. ·Solfeo. ·Acordeón.

Especialidades Sociosanitarias
Preparatorias para el Título Oficial FP1
- Auxiliar de Enfermería.
- Auxiliar de Jardín de Infancia.

Otros planes de Formación Especializados.
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura.
- Auxiliar de Geriatría.
- Auxiliar de Rehabilitación.
- Técnico en Animación Geriátrica.

Cuidado de los Animales
Con prácticas en clínicas veterinarias.
- Auxiliar Clínico Ecuestre.
- Auxiliar de Clínica Veterinaria.
- Peluquería y Estética Canina.
- Adiestramiento Canino.

Programas especializados.
- Psicología Canina y Felina.

Belleza y Moda
Preparación para el Título Oficial FP1.
- Peluquería.
- Esteticista.
- Modista.
- Diseño de moda.

Gestión y Administración de Empresas
- Asesor Fiscal.
- Asesoría Laboral.
- Técnico en Recursos Humanos.
- Contabilidad.
- Administración de Empresas.
- Dirección Financiera.
- Auxiliar Administrativo.
- Dominio y Práctica del PC *(Windows 95 ó 98)*.

Programas en Soporte CD Rom
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
- Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Oposiciones
Temarios ajustados a las convocatorias.
- Auxiliar de Correos.
- Agente de Justicia.
- Auxiliar de Justicia.
- Profesor de Autoescuela.
- Oficial de Justicia

Electricidad, Fontanería y Mecánica
- Carné de instalador Electricista. Preparación FP1.
- Fontanería.
- Mecánica: Preparación para FP1.
- Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica. Preparación FP1.
- Radiocomunicaciones.
- Técnico en TV.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
- Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad, Autómatas, Electrónica de Potencia, Automatismos Eléctricos.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación.
- Prevención de Riesgos Laborales.
- Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta.
- Marketing y Dirección Comercial.
- Gestión Grandes Superficies.

Idiomas
- Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista.
- Investigación Privada.

- CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M. 29/6/1981 y orden 6/10/1982 (B.O.P.V.).
- Es miembro de la AESC (Asociación Europea de Centros de Enseñanza a Distancia).
- Está acreditado por el INEM para la Formación Teórica en los Contratos de Formación. (Real Decreto 2317/1993).
- Centro asociado a ANCED (Asociación Nacional de Centros de Educación a Distancia).
- Organización colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

CCC
Sí, quiero

Infórmate sin compromiso
902 20 21 22
www.centroccc.com



Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso/s: ______

Nombre y apellidos
Domicilio
Bloque N.º Piso Prta.
Población Cód. Postal
Provincia Fecha de nacimiento / /
Teléfono D.N.I.

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA o llama a CCC al 902 20 21 22
www.centroccc.com

TV 6


¡Suscríbete!
Dreamcast

Próximo mes

Metropolis Street Racer

DC-M

Número **06** *a la venta el* **15 de Mayo**

Un **simulador de carreras revolucionario** *basado en un sistema de juego completamente nuevo.* **Ayer pilotamos un Mitsubishi FTO** *por las calles de Londres* **a casi 300 por hora** *y el mes que viene estaremos de vuelta para contártelo.*

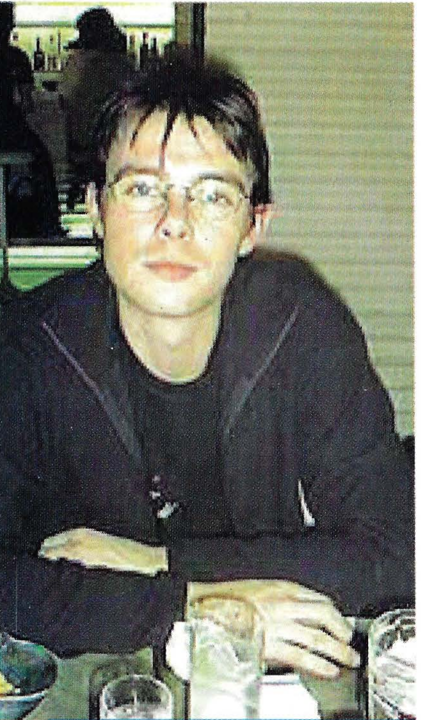
Además, **MDK2, GTA2, Dragon's Blood, Tech Romancer, Space Channel Five...**



El cerebro en el bote



Cerebros en botes. Juegos en consolas. Personajes de la industria y sus creaciones para DC preferidas.



GILES GODDARD
DIRECTOR TÉCNICO DE VIDEO SYSTEM

La visión que un día se nos aparece y nos revela qué es lo que queremos hacer con el resto de nuestras vidas. La visión que viene y se va, y nunca sabes cuando volverá para volver a reconducir tu destino. En el caso de Giles Goddard esta revelación llegó antes de comenzar a preparar sus pruebas de acceso a la universidad. Hasta entonces él siempre había sido aficionado a la programación (produjo demos 3D para algunos juegos de Amiga). Llegaba un día a casa cuando la luz apareció para revelarle que codificar era mejor. Dejó el colegio y se unió al desarrollador Argonaut.

"Ya conocía y me gustaba su *Starglider*. Además, eran prácticamente la única compañía que hacía cosas en 3D, así que fue muy bueno trabajar con ellos. El primer juego en el que participé fue una versión de una película para PC, el horrible *Days Of Thunder*. Luego hice los efectos de sonido para *Birds Of Prey*, un juego técnicamente muy bueno, pero demasiado lento. Por aquel entonces Nintendo sacó la SNES. Argonaut ya había diseñado el primer ingenio 3D para la NES, por lo que lo más lógico era seguir creando en 3D para la nueva máquina. Nintendo no tenía ni idea de 3D y nos pidieron que fuéramos a Japón a enseñarle a su staff cómo funcionaba el asunto. Tres de nosotros viajamos y programamos *StarFox* para el equipo de Miyamoto. Una vez acabado el proyecto vieron el potencial de las 3D. Nos quedamos para trabajar también en *Wild Trax* y *StarFox II*".

Después de pasar tanto tiempo en Japón, Giles decidió hacerse fijo de Nintendo. Con la llegada de la N64, empezó a trabajar en una serie de pequeños juegos que tal vez os suenen, *Zelda* y *Mario 64*, además del mejor juego de snowsurf jamás creado. "De lo que estoy más orgulloso de mi pasado en Nintendo es de programar *1080° Snowboarding*, aparte de, claro, trabajar con Miyamoto durante más de nueve años".

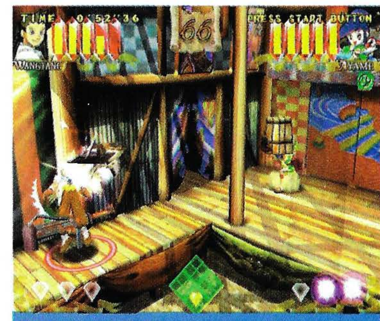
Actualemente, Giles es director técnico en Video System, el desarrollador del aclamado *F1 World Grand Prix*. La compañía ya está trabajando en una secuela de este juego, aparte de otra cosa que es todavía un secreto. Su tiempo libre lo dedica a intentar conseguir una copia de *Fairy Tale*, una vieja creación para Amiga. "Era mi juego preferido. Me hizo ver que era posible crear un minimundo dentro de una computadora. Si alguien tiene una copia, por favor, que me llame". También ha estado jugando a un montón de juegos para dreamcast, y estos son sus favoritos. ■



Shenmue
La primera vez que vi esto fue en el Tokio Game Show y quedé realmente impresionado con el nivel de detalle. Ahora, un año después, ha resultado ser tan alucinante como parecía. No he podido jugar con él tanto como hubiese querido, pero me encanta como han conseguido reproducir la vida urbana japonesa tan bien.



Soul Calibur
Una animación alucinante, grandes efectos, un sistema de control que hace que jugadores malos (como yo) puedan creerse algo. *Soul Calibur* es un juego en el que se han invertido mucho tiempo y dinero.



Power Stone
Este es un juego fantástico, una revolución en el mundo de los beat'em ups. No es el primer juego de lucha en 3D, pero es el primero que se aprovecha completamente de las tres dimensiones.



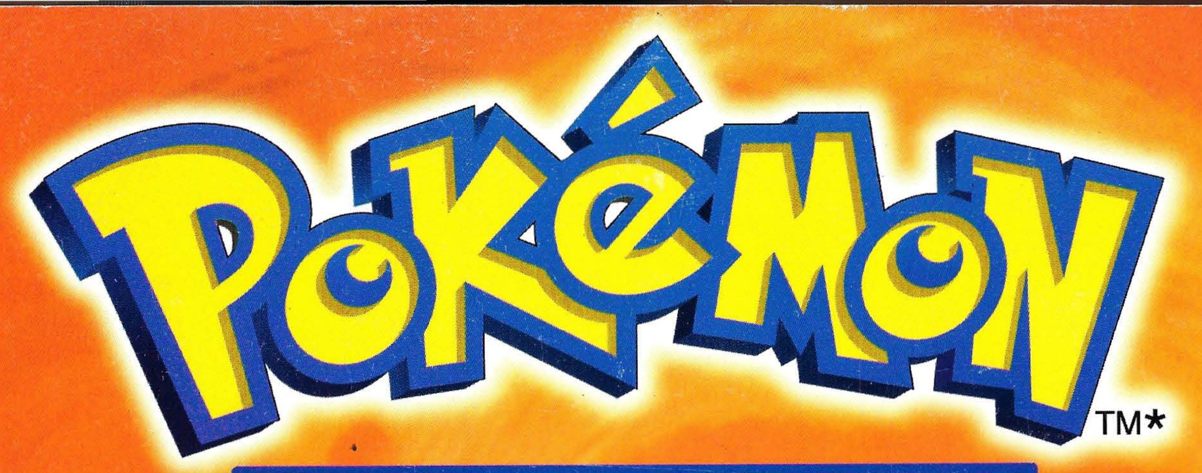
Sega Rally 2
Me encanta la versión arcade y creo que Sega lo ha convertido muy bien. Incluso disfruto de los pequeños fallos, como el siempre irte a la izquierda cuando vas por el aire. Bueno, tal vez sí que querían esto.



F1 World Grand Prix
Bueno, supongo que esto es lo que todos esperabais: un poco de autobombo. Pues aquí está, el mejor juego de F1 para cualquier consola y, además, con un nivel de realismo espectacular.


¿SUEÑAS CON JUEGOS PARA PC? ESTA ES TU REVISTA
ANÁLISIS: Superbike 2000 • F-22 Lightning 3 • Business Tycoon • Urban Chaos • Invictus • NOX • Evolva • F/A-18E Super Hornet • Links LS 2000 • Ultima IX: Ascension • Gorky 17...
PARA PC Juegos y Jugadores
Edición española de PC GAMER • 850 ptas. (5,11 €)
Crea tu propio Quake
¡Los mejores diseñadores te muestran todo lo que necesitas para hacer tus propios niveles y mods de Quake III, Unreal Tournament y Half-Life!
16 Demos de regalo ¡Todas jugables!
Especial Dungeon Siege
El rol y la estrategia se dan la mano
Juego del Mes Los Sims
ANÁLISIS Y GUÍA
A fondo
Unreal Tournament
Planescape: Torment
Avances
Deus Ex
Alone in the Dark 4
Delta Force 2
Rally Masters
Simon the Sorcerer 3D
Theocracy
¡LA EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA DEL MUNDO!
REGALAMOS 16 DEMOS ¡TODAS JUGABLES!
DISCO 2
ABRIL 2000
Ponte a los mandos de un F-22 y abate a los aviones enemigos antes de que te fijen en su punto de mira.
ADEMÁS:
Theocracy
Braveheart
Pizza Syndicate
F/A-18E Superhornet
Renegade Racers
Crusaders of Might & Magic
Soulreaver: The Legacy of Kain
F22 LIGHTNING 3
JUEGOS Y JUGADORES PARA PC
¡Cada mes en tu kiosco!
DISCO 1
ABRIL 2000
Edición española de PC GAMER
Disfruta de DOS MISIONES COMPLETAS y DOS MAPAS MULTIJUGADOR del último juego de acción de Raven Software.
SOLDIER OF FORTUNE
ADEMÁS:

SG 12/4



JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es



